
1992年11月18日港幣30
全攻型遊戲戰線·爆機必備攻略本!!
超級激烈技
¥2500
街機最強攻略
街頭霸王II'改
龍虎之拳
VARTH
超時空要塞
V.R.
SFC攻略園
DRAGON QUEST V
銀河英雄傳說
SD高達X
MD攻略園
LANDSTALKER
PCE攻略園
亂馬1/2
專欄
HOME VIDEO GAME EXPRESS
ARCADE GAME EXPRESS
GAME SLAVE
RPG紙上具樂部
民主牆
香港遊戲流行榜
秘技天地


超級激烈技
全攻型電視遊戲工具書，詳細敘述各種攻略方法，畫面配合文字，徹底講解取勝之道，啓發遊戲思考方式，想打爆GAME，必讀之書！
DRAGON QUEST V
パーマン2
CONTRA
HOOK
STREET FIGHTER II
SUPER MARIO WORLD
X-MEN
八玉の勇士伝説
大爆の勇者
ファイバード

遊戲規則

首先依着方格內的指示去完成龍珠Ⅲ激戰人造人，然後可把骰子圖像和棋子剪下來，製成骰子和棋，用手擲出骰子，依着骰上數目行，當棋行經方格時，請依照方格下的指示，獎或罰，誰人先到終點爲勝。

攻略介紹

指令介紹

ゲームスタート——從新開始
コソテイニユー——繼續上回
データかんり——消除記錄
いどら——移動
メニユー——移到附助圖表
マツプ——觀看地圖
アイテム——道具
オートのせつてい——全自動設定戰鬥指示
ならびかう——列隊
のらりよく——態表
セーブ——記錄
イベソトのかいせつ——各種咭的使用說明START和SELECT同時按下時便會出現以下文字。
ぜんぶ 2D——只用2D作戰
ぜんぶ 3D——只用3D作戰
よわいテキは 2D——遇到弱小敵人用2D作戰
ビソチだサ 3D——遇到頭目時才會以3D作戰

修練場所的修練方法：

ミスターポポのしゆぎよう（波波先生）
利用十字鈕追縱波波先生，方法是當地在上方時把十字鈕按上，但若他在中央便不需按任何制。

かいおうさまのしゆぎよう（界王）
要以兩段句子來完成一句通順文章。

チチのしゆぎよう（芝芝）
以牌的星數鬥大，同點亦可，一星可以大過Z，按B鈕決勝負。

じゆうりよくのしゆぎよう（重力修行所）
最多可以拿3張牌鬥大，但不可以超過16點

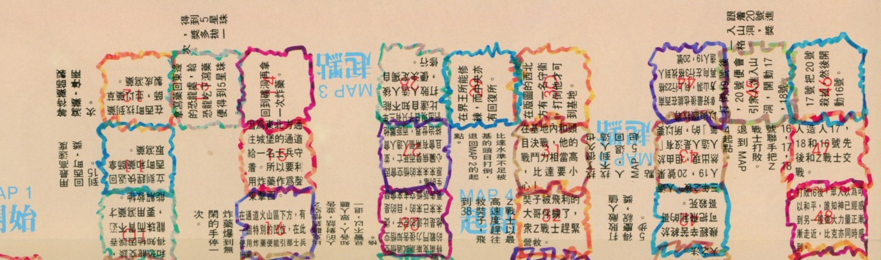
くみてしゆぎよう（共同修練）
一直選出同派別或同類別的牌，直到找不出同類的牌爲止，Z咭一出便要完結訓練。

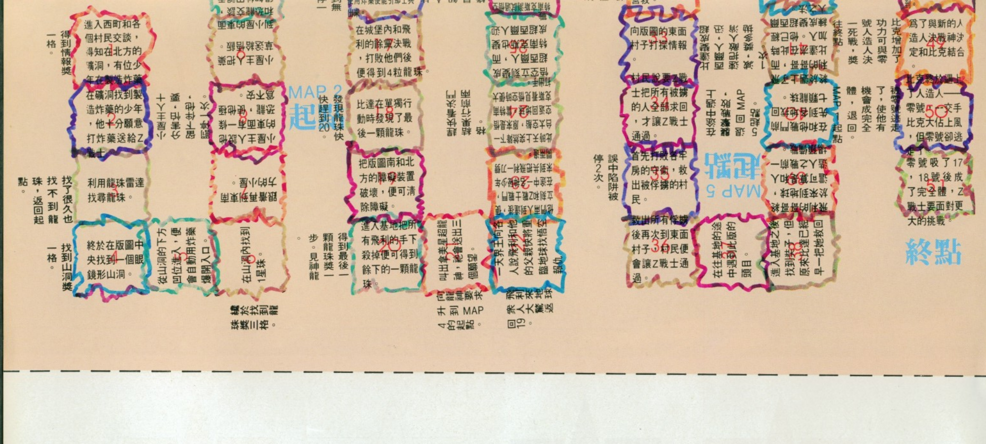
せんずにゆうしゆしゆぎよ（仙豆）
以A鈕連打來增加仙豆生長速度，但最多只可得五粒。

輔助咭介紹

系統	人物	功用
回復	樊子	回復己方一人HP20%
	龜仙人	回復己方一人HP50%
	天神	回復己方一人HP100%
	花梨仙人	回復己方一人KI100%
	恬恬	回復己方一人HP，KI100%
輔助	神龍	使一人復活
	八戒	覆制一張咭
	閻王	使一張咭變成Z
	佩兒	使每張咭也加一點
	牛魔王	在五步以內不會遇上敵人
	樊子父親	在五步內不遇上敵可得經驗値
	樊子母親	所有咭減少一點。
	悟飯爺爺	使敵人一回合無法行動
	大長老	加强自己攻擊力
	蘭芝（變身）	一回合內能打倒敵人
	超龍神	送出3個願望
	彈次郎	把敵方一人殺死
	蘭芝（未變）	使己方一人無法行動
	占卜婆婆	更換所有咭
	飛利	全體己方横少10%HP



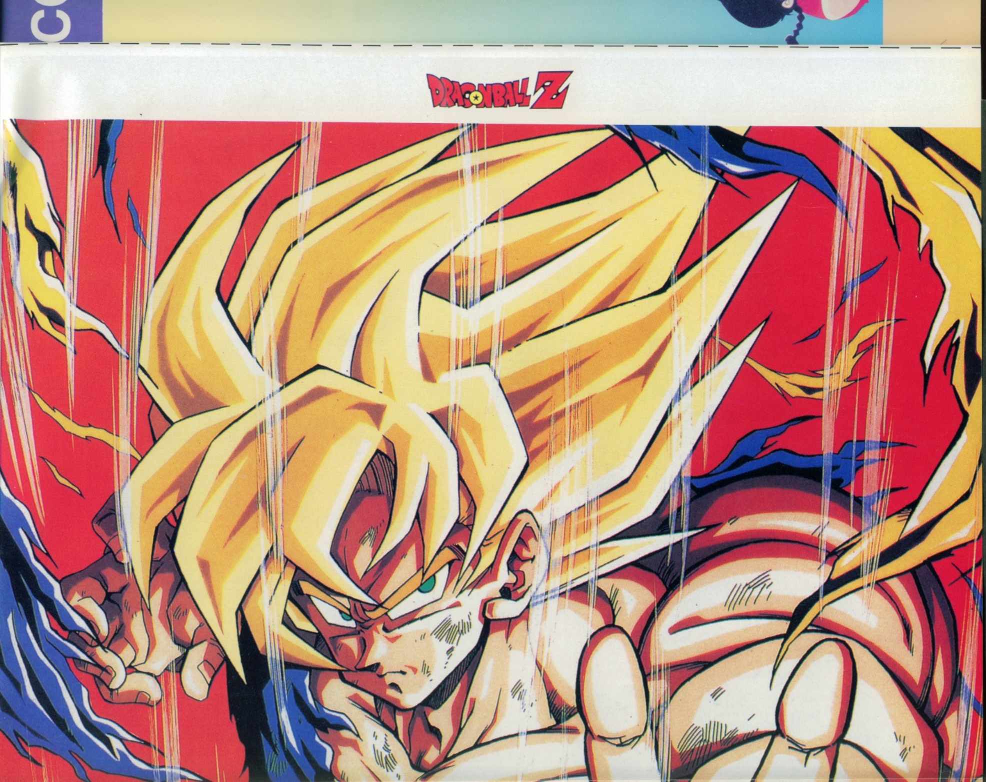




進入西町和各個村民交談，得知在北方的礦洞，有位少年在製造炸藥
得到情報獎一格。
在礦洞找到製造炸藥的少年，他十分願意打炸藥送給Z戰士
利用龍珠雷達找尋龍珠。
找了很久也找不到龍珠，返回起點。
終於在版圖中央找到一個眼鏡形山洞。
找到山洞獎一格。
從山洞的下方凹位進入，便會自動用炸藥爆開入口
在山洞內找到1星珠。
終於找到龍珠獎三格。
MAP 2 起點
發現龍珠快趕到20。
在城堡內和飛利的餘黨決戰，打敗他們後便得到4粒龍珠。
比達在單獨行動時發現了最後一顆龍珠。
把版圖南和北方的障礙裝置破壞，便可清除障礙。
進入基地把所有飛利的手下殺掉便可得到餘下的一顆龍珠。
叫出拿美星超龍神，祂會說出三個願望。
向龍神要求升到MAP 4的起點。
一天界王向各人說飛利和他的父親快將重臨地球找悟空報仇。
飛利來大襲地球，返回19。
向版圖的東面村子打探情報。
村民說要Z戰士把所有被擄的人全部求回，才讓Z戰士通過。
首先打敗各牢房的守衛，救出被俘擄的村民。
誤中陷阱被停2次。
救出所有俘擄後再次到東面村子，村民便會讓Z戰士通過。
MAP 5 起點
在往基地的途中遇到此版的頭目。
進入基地之後，找到茱子，但原來比達已經早一把她救回
往終點。
爲了與新的人造人決戰神決定和比克結合。
比克終於遇上了人造人——零號，交手比克大佔上風，但零號卻逃走了
零號吸了17，18號後成了完全體，Z戰士要面對更大的挑戰。
終點



人物棋
亞樂
悟空
比克
比達
天津飯
悟飯
餃子
無間
骰仔


DRAGONBALL Z

CONTENT

第23期超級激烈技半月刊

編者的話

今期本刊改革，希望大家滿意改革後更精彩的超級激烈技。今期改革號，不但多了很多內容更加多了很多彩頁，RPG紙上俱樂部也加多了版數，RPG紙上俱樂部將來會增加更多的版數的，這是各位讀者也希望的。

各位讀者當你們看二十二期超級激烈技三十一頁是GAME SLAVE，但因到了最後印刷時這份稿不見了，找了很久也找不到，所以就出了那個廣告。真是對不起！

今期改革內容更有DRAGON QUEST V入門，下期超級激烈技二十四會有DRAGON QUEST V入門下半部份。希望大家以後多多支持。多謝！



街機最強攻略

SFC攻略園

MD攻略園

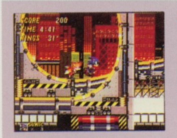
PCE攻略園

專欄



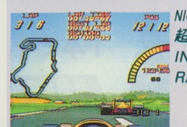


■出版人：陳偉星■執行編輯：黎志輝■特約編輯：陳維柱、方國偉、陳一方、熊小玲■財務及行政經理：鄭盈盈■市場經理：伍偉華■助理市場經理：呂威廉■市場推廣主任：王傑良■市場推廣助理：黎藹詩■製作統籌：鄭孟聰■製作助理：鄭志明、盧佩君■編輯：羅展鳳、譚達峯、曹穎蘭、李建華■資料搜集：黃結屏、呂穎紅■日本翻譯：湛健文■美術指導：羅少萍■高級美術設計：李惠儀■美術設計：莫志峯、洪萌雅、李英霞、梁海婷■出版：企藝企劃有限公司■地址：荃灣德士古道62-70號寶業大厦A座5字樓6號室■電話：4135868(6線)■傳真：4131803■印刷：彩霸印刷有限公司■發行：利源書報社有限公司



SONIC THE HEDGHHOG 2
(超音鼠2)
MEGA DRIVE
SEGA
ACT

SONIC鼠事間一年後，決定於本月21日與全世界見面。今次SONIC帶了一位新朋友來與我們見面，牠究竟是不是SONIC的女朋友呢？今次SONIC 2是採用8M的容量，有超過三十關，姿且可以2人同時玩，並且還有比賽形式，看看那一個先到終點。



NIGEL MANSELL FI-CHALLENGE
超級任天堂
INFOCOM
RAC

以本屆一級方程式冠軍「文素」來命名的賽車遊戲，似乎要頂死世嘉的「洗拿MONACO GP」，因爲今年文素的威廉士車隊橫掃一級方程式。今次這遊戲挾此餘威，再加上美麗的畫面及多樣選擇的汽車零件，應該會是個受歡迎的遊戲。



蚋蚋
MEGA DRIVE
SEGA
PUZ

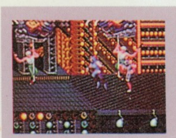
上幾期也曾介紹此遊戲，現在決定於本月推出。此遊戲的感覺與「俄羅斯方塊」、「鑽石方塊」等極之相似。而今次是砌跌下來的昆蟲「蚋蚋」，同樣只要把幾隻「蚋蚋」放在一起，便能將它消去。此外，遊戲中也有一些道具跌下來，好好利用它們吧！





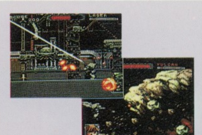
POWER ALTHETE
超級任天堂/MEGA DRIVE
KANEKO
ACT

這遊戲也是「街頭霸王 Ⅱ」的副產品，這個副產品由「KANEKO」所製作，內容及玩法也與「街霸Ⅱ」相似，從多位人物中選擇自己的角色，而且每位角色也有其必殺技，但其招式未知如何，有沒有機會比「街霸Ⅱ」更多招式呢？



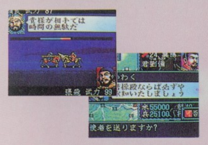
忍者外傳
MEGA DRIVE
SEGA
ACT

其實這個遊戲4年前「忍者龍劍傳」的移植，現改名爲「忍者外傳」，看看回以往的任天堂(紅白機)、PC ENGINE等移植版，現在的世嘉版可謂最理想，可是從試玩版中仍看到不少缺點，如欠流暢、欠快感、交效差等，希望決定版會有所改善。



重裝機兵VALKEN
超級任天堂
NCS
ACT

這遊戲似乎也與世嘉有關，因爲NCS曾經在世嘉推出過「重裝機兵LEYNOS」，今次NCS又爲超任創作一個「重裝機兵VALKEN」，未知是不是前作的續篇，但此版本的畫面眞是極之美麗，尤其是爆炸場面的確十分壯觀，但會不會如世嘉的難玩呢？



三國誌Ⅲ
超級任天堂
MEGA DRIVE
光榮
SLG

橫掃日本電腦界的光榮名作「三國誌Ⅲ」，終於在本月登場。「三國誌Ⅲ」曾在日本各大小電腦系列登場，包括「PC-9801」、「X68000」、「FM-TOWNS」及「IBM DOS/V」等，今次於超任及世嘉登場的版本，武將有500人、共6個場景及最高8人同時玩。



中•悟監修SUPER F1 HERO
超級任天堂
VARIE
RAC

與之前介紹過的「文素F1-CHALLENGE」十分相似，但似乎本遊戲比較日本化，而相應日文也比較多。此外，世嘉版的「中嶋悟賽車」的確令人失望，今次在擁有放大縮小機能的超任上玩，希望會有所改進！



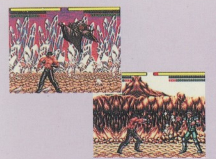
餓狼傳說
超級任天堂
TAKARA
ACT

繼「街頭霸王Ⅱ」，「餓狼傳說」成爲第二個移植自街機的格鬥遊戲。雖然「餓狼傳說」的魅力遠不及「街霸Ⅱ」，但市場的期待度亦很高，可能因爲NEO•GEO的家用機太貴，如果能在超任玩到「餓狼」的話，眞是十分超值……咁，仲駛唔駛買NEO•GEO呢？



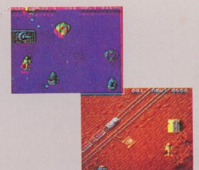
英雄戰記
超級任天堂
BANPRESTO
RPG

喜歡玩SD超人RPG遊戲必須注意，因爲擁有全部SD超人英雄的RPG遊戲終於登場。今次同樣地以超人兄弟，版面超人及高達爲遊戲的主角，他們要集合所有正義力量來對付敵人。



北斗之拳6
超級任天堂
東映動畫
ACT

前作的北斗之拳5以RPG出現，的確悶死很多「北斗」迷，但今次以單對單的動作形式出現，的確令人爲之一振，可能「亂馬½」及「街霸Ⅱ」的流行，令廠商都試造這類遊戲，再加上我們心愛的健次郎，南、北斗神拳大戰眞是一觸即發。



SWIV （天地雙龍）
超級任天堂
COCONUTS JAPAN
STG

與美國版同名的射擊遊戲「SWIV」，但日本版比美國版遲了兩個月多，香港也有美國版玩。此遊戲可以選擇坦克或直升機，可惜並不能雙打，若果可以雙打，將會更加吸引。



MORTAL KOMBAT
A.A.M.A.
動作

來自美國的格鬥遊戲終於在香港登場！「MORTAL KOMBAT」的創作意念明顯是源自「街頭霸王Ⅱ」，可是它擺脫了其他仿效「街霸Ⅱ」的通病，它採用眞人般的畫面，動作也比其他的流暢，此外各人當然也有其絕招，但此遊戲能否「紅」起來，就要「睇命」啦！





VIEW POINT
SNK
射擊

各位還記得十多年前的一個射擊遊戲「ZAXXON」，這個遊戲「VIEW POINT」感覺與「ZAXXON」十分相似，兩者都是採用斜視點的遊戲。當然，十年後的作品比當年的更加美麗，但同樣需要注意敵人的高度！







PREMIER SOCCER
KONAMI
運動

記憶所及，KONAMI眞的很少爲街機推出運動遊戲，而今次KONAMI打破常規，在街機推出足球遊戲「PREMIER SOCCER！這遊戲的特點是球員與球場的比例十分眞實，但各位也不必担心因爲角色太細而無癮，因爲KONAMI在此活用放大縮小機能，因此這遊戲應該幾「正」。





RIDING FIGHT
TAITO
動作

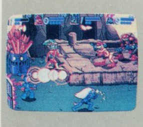
這是採用主觀3D，視點的動作遊戲，遊戲性類似前陣子的「G. I. JOE」，但今次主角是踩着滑板，以時速百多公里的高速往前衝，途中有很多瘋狂的敵人衝來，有的以拳脚攻擊，有的甚至用電鋸來攻擊，玩者可以用拳、脚及大彈來還擊。





FINAL STAR FORCE
TEMCO
射擊

於8年前名躁一時的射擊遊戲「STAR FORCE」，終於推出其續集「FINAL STAR FORCE」，今次的遊戲絕不比當年差，因爲它擁有所有成功射擊遊戲的要素，包括3種武器的選擇，最高8段武器强化，再加美麗和暢快的畫面，眞令人心急。

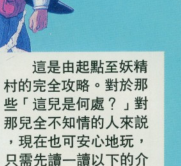


BUCKY O'HARE
KONAMI
動作

繼「龜之忍者」及「SIMPSON」後，KONAMI再推出一個十分可愛的動作遊戲「BUCKY O'HARE」。這遊戲的特點除了角色可愛外，還可以4人同時玩。4個角色均有其獨特的武器，而且還有大彈作最後攻擊，遊戲性極高。

里奴魯城及妖精村新展開的延續!!

DRAGON QUEST V



這是由起點至妖精村的完全攻略。對於那些「這兒是何處？」對那兒全不知情的人來説，現在也可安心地玩，只需先讀一讀以下的介紹就行。

發售日	發售中	媒體	盒帶
製作商	ENIX	形式	RPG
價格	¥9600	接關機能	電池記憶
容量	12M+64KRAM	對應	————

父親巴巴斯與年幼的主角，從此斯達港開始旅程

主角幼年時，便和父親巴巴斯，由此期達港開始了他們的旅程。

比斯達港

在里奴魯城的東南面，便是小港口市比斯達港。

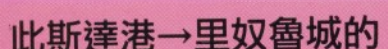




沒有什麼特別要得的東西，巴巴斯不用去探訪呢！



只要能掀住老婆婆，就可離開港口。



此斯達港→里奴魯城的

這就是里奴魯城的全圖。周圍皆被海及河流包圍着，若沒有新的移動方法，那豈不是不能出外？

里奴魯城

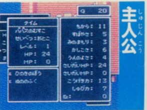
阿路加栢市

聖誕玫瑰村

比斯達港

旅程的開始

主角與其父巴巴斯，不知為了什麼目的而展開了長途的旅程；之後，他們二人是會返回巴斯達港的。首先，為了習慣此遊戲的制式，就必需要試試各指令，尤其是主角初期的能力及其所持的寶物，應該預先查察一下。



在聖誕玫瑰村使武器實，是先決的要素!!

在此斯達港的正北面是聖誕玫瑰村，巴巴斯的家就在那兒。若在巴巴斯家的二樓睡一睡的話，是與聖誕玫瑰洞是相連的。



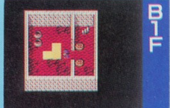
與母親一同登場的神秘少女。想起主角幼年時的滋味……

巴巴斯之家

返回此村的主角及巴巴斯，是會在這兒暫住的。與神秘少女比安卡及其母見面之處，亦是這兒。問她們所得到的所有情報後，便要出發了。BIF是什麼也沒有的。當主角在聖誕玫瑰洞探險時累了，就要返回這裏了。



在這裏睡一睡的話，就可回復體力!!



竟然什麼也沒有…

藥房

位於北面的小洞穴是藥房，但不知為何是不賣藥的。


為什麼不賣藥…

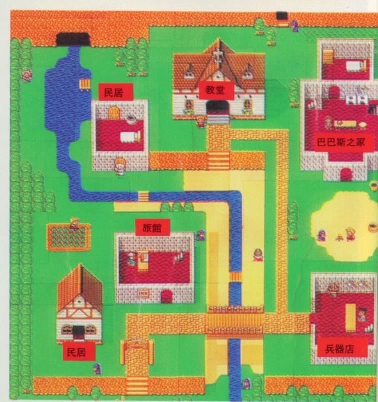
帶備錢包，好好相議後就可以去買武器。但如果不夠錢的話，就可靠與聖誕玫瑰洞的怪獸戰鬥而賺取金錢。



老闆娘在!!

名稱	G	誰可配備
ひのきのぼう	10	攻擊力+2。主角可配備
たけのやり	50	攻擊力+5。主角可配備
とがったホネ	70	攻擊力+6。怪獸朋友可配備
かしのつえ	130	攻擊力+9。主角可配備
どうのつるぎ	270	攻擊力+13。主角可配備

聖誕玫瑰村



由於是兩層構造，故應當注意難走的地方。

在聖誕玫瑰洞，努力達至水平上昇！

1F

一旦取得寶箱後，就立刻前往BIF。想使水平提昇的話，這層是最安全的。

在熙來往讓的村中搜集完情報後，就前往聖誕玫瑰洞。由於洞中並沒有什麼恐怖的亂人，所以可安心前往。

確實地積存經驗值

由於這只是初段，所以務必要趁早使主角的水平提昇。若沒有金錢的話，就會因買不到武器而使自己陷入困境。

B1F

此1F大大廣濶的B1F。右上的水脈有點可疑？

B2F

雖然沒有什麼顯眼的東西，但還是到處走走看吧！

至目前為止，所出現怪獸的一覽表

スライム

いっかくうさぎ
會突然進攻，而給與強力的損傷。

グリーンワーム
雖然是有一定的攻擊力，但不成問題。

くびながいたち
若不被弄至睡眠的話，會可容易地打倒它？

ホイミスライム
若受到傷害的話，就會使用(whim)？

とげぼうず
由於這也是成群出動，是取經驗值的良機。

せみもぐら
雖然成群出動，但並非那麼強。

ドラキー
由於行動迅速，故頗難打中。

おおきづち
逢三次攻擊就作一次痛恨的一擊，頗可怕。

在阿路加栢市，為了裝備明天，使武器的水平提升！

以二人行動

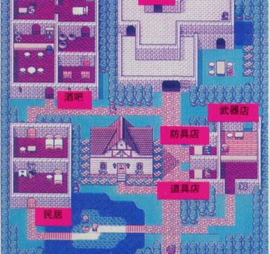
來到此鎮的話，就會與比安卡組成二人的隊伍。預先將她的裝備整備一下吧！



由這兒開始，變成與比安卡一起的二人組合來行動。

比安卡

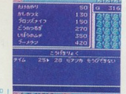
由於沒有裝備，買給她吧！



集有極多的店舖，可使主角變得更強

兵器店

將飛鏢裝配在主角上，而比安卡則配備有刺的鞭子的話，相信會好些。



總之購買昂貴的東西吧！

名稱	G	裝在誰上
たけのやり	50	攻擊力+5。可裝配在主角上
かしのつえ	130	攻擊力+9。可裝配在主角上
ブロンズナイフ	150	攻擊力+12。可裝配在比安卡上
どうのつるぎ	270	攻擊力+13。可裝配在主角上
いばらのむち	350	攻擊力+18。可裝配在比安卡上
ブーメラン	420	攻擊力+15。可裝配在主角上

防具店

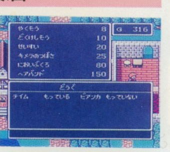
在來到這兒前，首先順道在道具店買些寶物，再將剩下來的錢買防禦用品，那就OK！



首先整理比安卡的防禦用品會好些

道具店

在起初遇到的道具店，預要購買多些藥草，至於吐火獸之翼，買一至兩個已很足夠。



買充足的藥足，為接着來的戰鬥預早作好準備。

名稱	G	裝備在誰上
たびびとのふく	70	防禦力+7。可裝配在主角上
きぬのエプロン	110	防禦力+10。可裝配在比安卡上
かわのよろい	180	防禦力+11。可裝配在主角上
かわのドレス	380	防禦力+17。可裝配在比安卡上
うろこのたて	180	防禦力+7。可裝配在主角及比安卡上
きのぼうし	120	防禦力+6。可裝配在主角及比安卡上

名稱	G	効果
やくそう	8	使HP復至30
どくけしそう	10	解毒劑
せいすい	20	防止怪獸的出現
キメラのつばさ	25	可返回最後到過的鄉村
においぶくろ	80	與怪獸的遭遇率上升
ヘアバンド	150	防禦力+10

結構有點複雜？里奴魯城大探險！

里奴魯城位於阿路加栢市的北西面。由於那兒有很多怪獸，要認真地對付。

滿是裝置

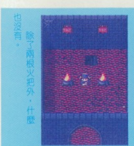
在里奴魯城，是佈滿各式各樣的裝置來等待主角及比安卡，偶一不慎，就會全被殲滅。在入城前，必先在阿路加栢市附近使水平提昇。在里奴魯城，由於一樓的入口從外面是不能開啓的，故應沿着旁邊的階梯至八樓，從那兒入城。


由於其結構複雜，不要迷惘，小心為上

里奴魯城


右邊有墓碑的里奴魯城，真不是味兒。正面的入口從外面是不能開啓的。

8F


除了兩根火把外，什麼也沒有。

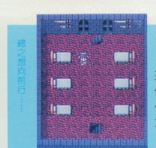
八樓是在里奴魯城的頂點，屋　是三角形的大入口。內裏的結構很簡單，只得兩根火把及一道階梯。行動要非常慎重。



廚房是重要的查察之處？

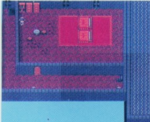
在六樓全佈滿坑坑及洞穴是開啓着的。雖則如此，對於以前往下一層為目標的人來說，是沒有什麼特別的東西。總之，還是趕快地向前走吧！

7F


總之想向前行……

七樓是大兵的寢室。除了有六張床齊整地排列着，及在牆上有劍作為裝飾外，看來別無什麼重要的東西。快快地前往下一層吧！




這個城的城主在哪兒？

四樓是有兩張很大的床，很像君王的寢室。右側是一有條隱蔽的通道的，而前面則有一道階梯。

5F

有很多書架

五樓排列着一大排的書架，並有兩間房間。右邊的小房間，要從其他層數進入的；而由左邊的房間，是可以去到城中央附近的墓地。雖然其氣氛不大好，但在墓地中，試試查看周圍的墓碑吧！

2F



二樓是分做數間小房間，可通過門來進入去。使用L、R、X這些方便的掣吧！

右側看來有客房似的。

3F

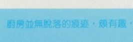


這層也是分開兩部份的。其中一部是有兩張很大的御座，看來是此城城主的房間。那麼城主在哪裏呢？

向着牆壁那兒，要怎樣做才好呢…

B1F

廚房並無脫落的痕迹，頗有趣。





有兩條階梯，是城的最下層。這兒由於有廚房及床，應是侍從們使用的房間

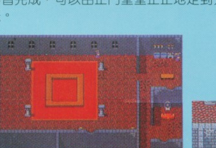


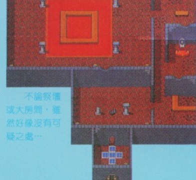


這裏的附近有點怪異呢！

1F

一樓是分有大房間及小房間，是此城的正式入口之處。大房間的結構是與二樓連接的，而小房間則似祭壇。由於在城中應做的事皆完成，可以由正門堂堂正正地走到外面去。



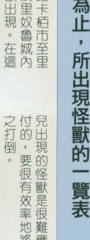


不論祭壇或大房間，雖然好像沒有可疑之處…



在這邊的話，就可以開啓正門的門口。

至目前為止，所出現怪獸的一覽表



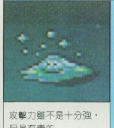
由阿路卡栢市至里奴魯城、及里奴魯城內都會有怪獸出現。在這兒出現的怪獸是很難應付的，要很有效率地將之打倒。

おおねずみ



雖然成群出現，但並非什麼了不起的 人。

バブルスライム



攻擊力雖不是十分強，但是有毒的

キラーパンサー



攻擊力很高，所以要使用防禦咒文

ナイトウィプス



由於成群出動，要小心

スカルサーペント



若集齊所需的攻擊武器的話，則不難應付

ゴースト



由於會閃耀的，故應以快速來打倒它

おばけキャンドル



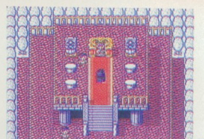
會連環發射蜂蜜，是很難對付的對手。

うごくせきぞう

若不全力對戰的話，就會嚐到苦頭。

不知為何，被雪覆蓋着的妖精村

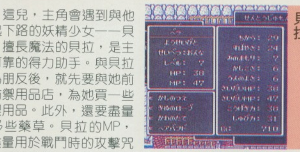
過了里奴魯城後，主角就前往妖精村。一面銀鏡般的妖精村，其面積比聖誕玫瑰村更大。這兒是妖精、小矮人等怪獸共同生活，不可思議的村莊。



妖精女王。應是對主角有些作用的…

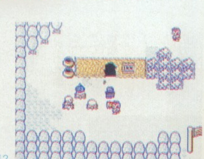
新朋友

這兒，主角會遇到與他一起下路的妖精少女——貝拉。擅長魔法的貝拉，是主角可靠的得力助手。與貝拉成為朋反後，就先要與她前往防禦用品店，為她買一些防禦用品。此外，還要盡量買多些藥草。貝拉的MP，應盡量用於戰鬥時的攻擊咒文；至於療傷，大可以依靠藥草。



貝拉

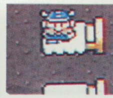
妖精少女。擅長於魔法的她，是頗強勁的。



被雪覆蓋的妖精村。這樣不是很好嗎？



是首次用錢來到旅館投宿。



小矮人伯伯。其實他是…

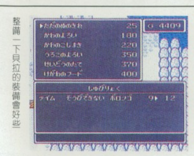


雖不知為何有骸骨在此，但它並非故人。



旅館

這兒是主角首次用錢，在旅館投宿的。在旅館的中央，既有骸骨、又有小矮人，有別於一般旅館的景象。其實小矮人是「小百貨店」。所以與他談話，並購入些寶物吧！

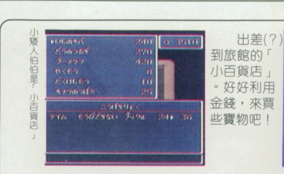


整備一下貝拉的裝備會好些

防禦用品店

若有錢剩餘下來的話，應考慮充實一下防禦用品。買些高價的貨品，是不會有損失的。

名稱	G	裝備在誰上
ただのぬのきれ	25	防禦力+3。可裝配在怪獸上
かわのよろい	180	防禦力+11。可裝配在主角上
かわのこしまき	220	防禦力+12。可裝配在怪獸上
うろこのよろい	350	防禦力+15。可裝配在主角上
せいどうのたて	370	防禦力+11。可裝配在主角上
けがわのフード	400	防禦力+11。可裝配在主角上



小矮人伯伯是「小百貨店」

小百貨店

出差(?)到旅館的「小百貨店」。好好利用金錢，來買些寶物吧！

名稱	G	可裝備在誰上／效果
いしのキバ	240	攻擊力十12。可裝配在怪獸上
どうのつるぎ	270	攻擊力十13。可裝配在主角上
ブーメラン	420	攻擊力十15。可裝配在主角上
やくそう	8	使HP回復到30。
どくけしそう	10	解毒劑
キメラのつばさ	25	返回最後到過的村莊。

妖精村

周圍一片白茫茫的妖精村。簡單的村，齊集一些旅館等建築物。這兒是體力回復及儲存的好地方。村的外面，又是怎麼樣的地方呢？

妖精之城

旅館

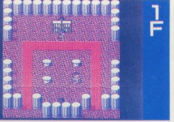
小百貨店

防具店

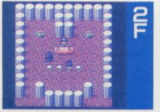
妖精之城

妖精之城，有如三層式陽台般的結構。在城正面，巨大的階梯的旁邊，是1F、2F的入口。

1F全只得妖精，而2F則是教堂，是儲存能力的好地方。此外，與妖精交談，也是很重要的。沿大階梯來至最頂，是3F的王宮(?)，妖精女王波蓑就在這兒。她會在這兒談及些很重要的説話，要仔細傾聽。



要好好聽妖精們的説話。這兒什麼也沒有呢…



不要忘記在教堂儲存能力



女王身處的王宮(?)主角為何來到這兒呢？



銀河英雄傳說

攻略資料書

5場會戰與攻擊路線，各類資料表作全面解釋。

發售日	發售中	媒　體	盒帶
製作商	德間書店	形　式	SLG
價　格	—	接關機能	電池記憶
容　量	—	對　應	—

全面依據原作而製成

田中芳樹原著的，以太空舞台劇作基礎作成的戰爭遊戲。故事直到原著的第5期。忠實地重現，做法就按個人意願。也門和賴啉路多，兩者也能夠完成遊戲。



忠於原著而作的，看過的人一定感動流涕了。

勝出七個戰場

劇目全部有三個。其中有七場會戰，在原作裏也曾有出現的。保持連勝，在最後一章「柏拉都和約」時，作成對及單有利的條件，便算達到最終的目標。



一模一樣的會戰，書迷也會高興吧！

在二個陣營中作選擇

遊戲的初段，首先是選擇他們，還是賴啉路多。沒有習慣的時候，要進行輕鬆作戰的，還是選擇賴啉路多會較好。



也門與賴啉路多，選擇誰呢。也門會困難一點。

滿足勝和條件

各個戰場上也有訂下的勝利條件，滿足這些條件便算是勝利。此外，同樣也有撤退條件訂立下來，在不利的情況，祇要滿足了條件，同樣可以撤退。



滿足會戰上的勝利條件，或是成功地撤退，也可向前進！

會戰之間的映像

每場會戰結來後，直到下一場會戰之前，故事也是以映像來展開的。在這裏能夠看到原作一般的美麗映像，若是熟識原作的人，定必有全新的感動。



故事部分，與漂亮的映像一同進行。

故事忠實派，還是空想派

會戰與會戰之間展開的故事部分，是選擇行動的場面。按照選擇，可以作出和原作不一樣的展開。想看和原作不同部分的人，就選擇與原著不同的指令吧！



遊戲途中，會有這般的選擇畫面

陣形與攻擊方法是戰鬥的關鍵

各艦隊移動完畢後，當攻擊範圍有敵人存在，戰鬥便會展開。攻擊範圍會因為三種攻擊方法而產生差異。還有16種陣形作組合，攻擊力與防守力也會有變化。



戰鬥場面，以動畫進行。命運的決鬥!!

提督的分佈非常重要

各個戰場也是由分佈提督而開始。預先決定艦隊的司令官。各個提督的能力也有差距，所以誰擔任司令官，對勝負也有很大的關連。清楚各提督的資料作分佈吧！



哪個艦隊，放置哪位提督。戰況也會有很大的改變。

移動的指示要仔細

戰鬥時，艦隊的方向及位置，對戰果也有大影響。因此，怎樣取得有利的位置，就是重點了。移動方面，細微命令友軍走往戰鬥有利的敵方背面吧！



指示移動的路向作移動，也使用大型的移動吧。

陣形要讓戰術配合

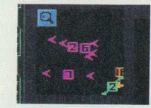
陣形全部有16種。根據陣形，對各方的攻擊力和防禦力也會不同。決定向那個方向集中戰鬥力，選擇適合的陣形。



右方的數字，各自表示了分艦隊的攻擊力及防禦力。

集中攻擊殲滅對方。

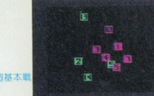
攻擊方法分有3種類。就是全天、集中、前方。通常使用的是前方，遭敵包圍時便使用全天。還有，當敵人有逃走的跡像時，使用集中攻擊殲滅敵方。這3種攻擊方法。靈活使用。



看到敵人的背後，使用集中攻擊，這個的攻擊力是最高的。

以眾數對一個艦隊

戰鬥中，戰力多的自然有利。因此，以眾數的艦隊擊打敵方的一個艦隊吧。特別是同盟的提督差劣時，集中戰鬥力來決戰吧。



以眾數艦隊包圍敵人是個基本戰法。避免一對一啊！

第一場　阿斯他迪會戰

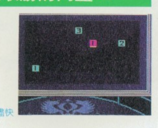
遊戲由4萬隻同盟及2萬隻帝國艦隊開始。這個戰鬥中，帝國會作定期的攻擊。差不多完全沒有戰略上的意思。但是，也門與賴嚇路多的命運交戰，也是由這裏開始。



這場戰役裏，可以看到許多人物的台詞。

初期配置，以數量取勝的同盟。

同盟有三個艦隊，包圍着帝國的兩個艦隊。戰鬥力方面，相對帝國的2萬，同盟擁有4萬。單是這樣看來，同盟是有利的，但是三支分離的艦隊，問題是匯合需要時間。

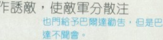


數字方面同盟佔優，但是不儘快匯合，便會遭消滅了。

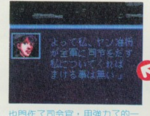
同盟一支艦隊作誘敵

同盟方面的問題，就是三支艦隊的遠離。有必要以最短時間作會合。因此，巴爾達的一號艦隊以外，任擇一支作誘敵，使敵軍分散注意。



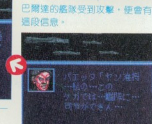


也門給予巴爾達勸告，但是巴爾達不聞會。



也門作了司令官，用強力了的一號艦隊作中心戰鬥。

巴爾達的艦隊受到攻擊，便會有這段信息。



帝國3→2→1的次序……

帝國的兩支艦隊接近，便一起行動，將敵人逐一擊破，便能有利地前進。作為順序，就由最接近的三號艦隊攻擊，接着是處於戰場右面的二號艦隊作攻擊。最後就是一號艦隊作攻擊。



賴嚇路多所說一樣，逐一攻擊便能取勝。

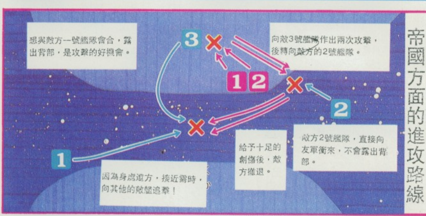
也門・威利　如此的穩守後方……

戰鬥時，敵的後方作潛入是很重要的。因此也作為一個策略，首先將艦隊和分艦隊一一分隔，利用分艦隊引誘敵人，趁這個機會，便能潛入敵人的背部。



充分利用誘敵。





勝利・撤退條件

帝国	同盟
勝利條件	勝利條件
撤退條件 友軍戰鬥力減至一半。	撤退條件 友軍戰鬥力減至一半。

艦隊戦力データ

帝国		同盟	
1	12000	1	15000
2	12000	2	12000
—	——	3	13000
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
計	24000	計	40000

参戦提督

帝国	同盟
ラインハルト	パエッタ
メルカッツ	パストーレ
ファーレンハイト	ムーア
シュターデン	(ヤン)
エルラッハ	

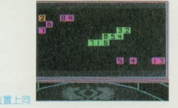
情節1阿姆利則大會戰

同盟藉着也門的活躍，取得伊撤路朗要塞，乘勢作出攻擊。但是，賴嚇路多切斷補及線，迫得17萬艘同盟艦隊撤退。帝國派遣10萬艘的帝國艦隊襲擊，展開會戰。


切斷補給物資，是賴嚇路多的精明計策。

初期配置戰場的右方是關鍵

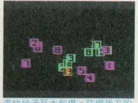
同盟的17萬艘戰艦，遭帝國的10萬艘戰艦以兩個方向挾擊。兩軍之間，畫面右邊的戰況，對勝敗有很大的影響。在這裏的戰鬥有利時，便可以奪取陣營而勝。


賴嚇路多的艦隊在右下也有，位置上同盟佔優。

同盟艦隊兵分兩路

8個艦隊，分成兩組，每組4個艦隊。在裏面的右面集中戰鬥力。然後向右面的敵人給予打擊。再迎擊左面而來的敵軍。若能大大創傷右面的敵人，敵軍也可能會撤軍。

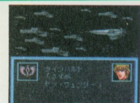

首先將艦隊分成兩組。5號艦隊是一目標物。


盡快給予巨大創傷。防備後方的敵人。


成功圍困時，便能將彼提天魯度全軍催毀。

帝國兩邊作拑制。

同盟一般會集結在畫面的中央。因此，在右面的艦隊便往右移動。等待左面的艦隊到達。從兩邊作夾擊。待左面的艦隊到達前，穩守就是其關鍵。


集中戰力的時候，會有這個輕鬆的姿態。

賴嚇路多之配合狀況的陣形選擇術。

陣形有前方攻擊力強的，橫邊的防守力強的，各色其色。所以，敵人想從前方襲來的時候，便選擇前方攻擊力強的陣形。像這般，配合戰術及攻擊法，選擇陣形。


陣形也有細微的設定。

同盟方面的進攻路線



帝國方面的進攻路線

2
89
6
7
敵方的2～3個艦隊應該會來這裏，首先以這個作目標。
32
8
54
716
直線向敵艦前進。會有一、兩隊敵方艦隊前來。
54
13
繼續會合，往下移動。接着便是右方控制局勢。
所有艦隊往右面召集；像逃走般地移動。

勝利撤退條件

帝国	同盟
勝利條件 擊沉150,000艘	勝利條件 擊沉80,000艘
撤退條件 友軍的戰鬥力遭殲滅75,000艘。	撤退條件 友軍的戰鬥力遭殲滅50,000艘。

艦隊戰鬥資料

帝国		同盟	
1	14000	1	25000
2	30000	2	25000
3	8000	3	25000
4	8000	4	20000
5	8000	5	20000
6	8000	6	20000
7	8000	7	20000
8	8000	8	20000
9	8000	—	——
計	100000	計	175000

參戰提督

帝国	同盟
ラインハルト　キルヒアイス ミッターマイヤー ロイエンタール　メックリンガー ビッテンフェルト ミュラー　ルッツ ワーレン　ドロイゼン ファーレンハイト バイエルライン トゥルナイゼン アルトリンゲン ブラウヒッチ　バトリンケン カルナップ　オルラウ アイヘンドルフ レッケンドルフ	ヤン　ビュコック ボロディン ルグランジェ アル・サレム アップルトン パエッタ　マリノ ルフェーブル アッテンボロー フィッシャー アラルコン　ザーニアル マリネッティ

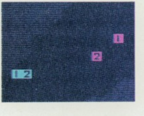
第2劇　佳艾思保古要塞戰

貴族聯盟裏勝利的賴嚇路多，失去了親右基希亞斯。悲慟之餘，率領佳艾思保古要塞，及4萬4000艘的艦隊，向同盟軍的伊撒路朗要塞及4萬3000艘的艦隊準備攻擊。


基希亞斯死去，在遊戲裏是可以救活的。

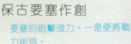
初期配置戰鬥力5分對5分

兩軍也是擁有要塞及4萬餘艘的艦隊。帝個的佳艾思保古要塞是可以移動的關係，較不能移動的伊撒路朗要塞有利。使用援軍的方法，是同盟的要點。


要塞對要塞的決戰。互相砲擊，佳艾思保古要塞較有利。

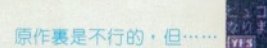
同盟向敵方要塞集中火力

伊撒朗路要塞不能移動的關係，以要塞互鬥是一定吃虧的。所以在伊撒朗路要塞的重捶一擊前，首先用艦隊向佳艾思保古要塞作創傷。



要塞的砲擊強力。一是便將戰鬥力削弱。

也門可以出擊嗎？

這個會戰之前，故事部份會選擇也門可否成為長官。答是的話，他便會在最初便參戰。否則便會作為援軍。



原作裏是不行的，但……

帝國迎擊便輕鬆了

帝國方面，面對攻擊要塞而來的敵方艦隊，祗要攻擊便能取勝。想一氣將伊撒路朗要塞取勝的，使用最短的距離向着他。必定要奪得先機，祗要沒有受傷，便能首先給予敵方要塞創傷。

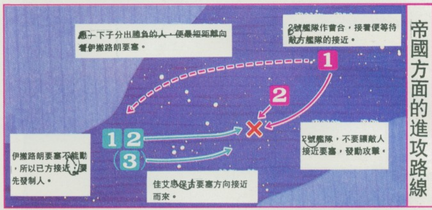

使用要塞的砲擊時，便能簡單地將敵方艦隊擊沉。

基希亞斯的危機

故事的部份裏，奧卑路蕭坦建議基希亞斯不要帶搶往勝利慶典，在這裏，是否接受奧卑路蕭坦的意見。對基希亞斯的是否死亡，有很大影響。


選擇那一項，才會生存呢？





帝国	同盟	
勝利條件 擊倒伊撒路朗要塞	勝利條件 擊倒佳艾思保古要塞	勝利撤退條件
撤退條件 沒有（不能撤退）	撤退條件 沒有（不能撤退）	

帝国		同盟		艦隊戰鬥資料
1	28000	1	28000	
2	16000	2	15000	
—	——	3	5500	
—	——	—	——	
—	——	—	——	
—	——	—	——	
—	——	—	——	
—	——	—	——	
—	——	—	——	
計	44000	計	48500	

帝国	同盟	參戰提督
ミュラー　ケンプ メックリンガー ルッツ　ワーレン ファーレンハイト シュタインメッツ レンネンカンプ トゥルナイゼン アルトリンゲン ブラウヒッチ　バトリッケン カルナップ　オルラウ アイヘンドルフ	ヤン メルカッツ モートン パエッタ キャゼルヌ アッテンボロー フィッシャー グエン マリノ アラルコン ザーニアル	

第三劇　蘭地瑪莉安星域會戰

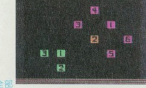
賴嚇路多決定向同盟軍作出正式的進攻。通過菲渣奧，向同盟的領空作進攻。同盟會緊急派出艦隊迎擊，但是面對帝國軍的11萬艘，同盟祗有僅僅的三萬隻，頗艱辛的狀態。


開始正式進攻的賴嚇路多。變成激戰了！


也門的援軍到達，盡快向下移動作匯合。

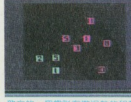
初期配置帝國方面壓倒性有利

帝國軍的11萬艘艦隊，與同盟軍的3萬艘的艦隊會戰的狀態，同盟軍即使加上也門的援軍艦隊，也不足帝國的一半戰鬥能力。同盟軍若不集中戰鬥力，完全沒有勝算。


戰鬥力，或是提督的能力，全部也是帝國佔優勢。

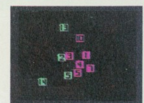
同盟狙擊前線的兩個艦隊

全體艦隊若不匯合作戰，便完全沒有取勝的希望。匯合之後，便狙擊最前線的兩個艦隊。敵方一號艦隊因為祗在附近，可以在匯合前將他剷除，然後便將敵方艦隊逐個擊破。


敵方的一個艦隊有撤退般的移動。沒有進來前線，是個好現象。

帝國慢慢作攻擊

戰鬥力有餘的關係，首先和艦隊在前線集結。接着祗是等待敵方艦隊的接近，準備攻擊。祗是，4號艦隊要用作牽制也門的援軍，留在後面吧！


等待的話，敵方便會向前而來，圍着作攻擊吧！

奥卑路蕭坦之注意不顧命令

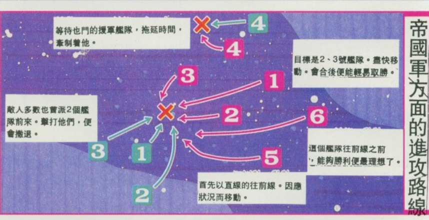
提督之中，也有在戰鬥裏漠視命令的。這方面，可以者接着的提督資料，看其信賴度、感情度。這些資料惡劣的提督，容易不服從命令，承受大件嚳後，便很容易發生。


同盟軍的提督特別多。

同盟方面的進攻路線



帝國軍方面的進攻路線



勝利撤退條件

帝国	同盟
勝利條件	勝利條件
擊沉30,000艘	擊沉50,000艘
撤退條件	撤退條件
友軍的戰鬥力30,000艘遭擊沉。	友軍的戰鬥力15,000艘遭擊沉。

艦隊戰鬥資料

帝国		同盟	
1	25000	1	13000
2	25000	2	10000
3	20000	3	10000
4	15000	4	13000
5	15000	—	—
6	16000	—	—
—	—	—	—
—	—	—	—
計	111000	計	46000

參戰提督

帝国	同盟
ミッターマイヤー ロイエンタール	ヤン
ビッテンフェルト	メルカッツ
ミュラー ドロイゼン	ビュコック
メックリンガー バトリッケン	パエッタ
ファーレンハイト	モートン
シュタインメッツ	ザーニアル
レンネンカンプ バイエルライン	マリノ
トゥルナイゼン レッケンドルフ	マリネッティ
アルトリンゲン	
ブラウヒッチ ワーレン	
カルナップ ルッツ	
アイヘンドルフ	
オルラウ ラインハルト	

萊加魯，多利布大會戰

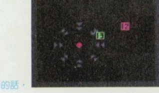
賴赫路多為了消滅最大的對頭人—也門的艦隊，便動用1萬5000艘的艦隊作攻擊。也門作出迎擊，想用1萬3000艘的艦隊，將敵人趕進黑洞裏。



目標是也門1人的賴赫路多，這裏開始作宣戰。

初期配置關鍵性的黑洞

戰場的左面，有一個很大的黑洞。使用同盟軍的時候，能否在這裏周圍作戰，就是勝敗的關鍵。戰鬥力方面，大體也是相同的，但是帝國有援軍，會顯得有利。


左面的就是黑洞，遭抓着的話，分艦隊便會消滅。

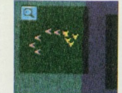
同盟誘到黑洞

一個艦隊作戰鬥的時候，也門存在便會變得有利，可以令敵方艦隊不能和援軍會師，令敵人稍作退後。在黑洞的附近作戰時，在會合前便要攻擊他。還有，黑洞也可以將敵人消滅。


後退至黑洞的周圍，引誘敵人深入。

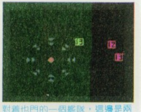
也門—成利之如此的穩固後方2。

再提一個保護後方的方法。首先，敵方艦隊接近到像是重疊一樣的接近。敵方艦隊會向多個地方轉換方向。



帝國等待援軍才作進攻

戰鬥力是帝國軍佔優，但是面對對手是也門，便略為麻煩了。所以，為了會合援軍，先作後退一下。會合援軍後，即使對手是也門，也能包圍攻擊而取勝。總之，要避免是單打獨鬥的局面。

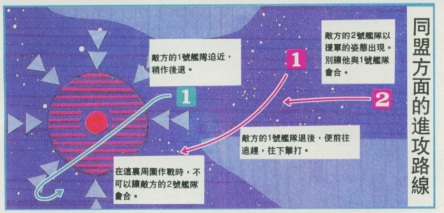

對着也門的一個艦隊，這邊是兩個艦隊便能取勝了。

黑洞的恐怖

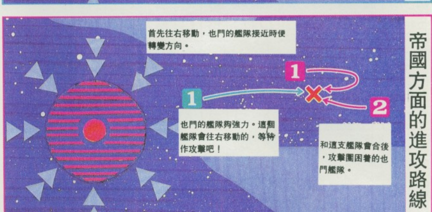
存在這個戰場的黑洞，祗要進入，分艦隊便會遭消滅。而且，經常也不能按自己的方向也移動。特別是往黑洞的內側移動時，多時也會彈出外側的。


下士官的悲痛慘叫。

同盟方面的進攻路線



帝國方面的進攻路線



勝利撤退條件

帝国	同盟
勝利條件 擊沉10,000艘	勝利條件 擊沉10,000艘
撤退條件 友軍的戰鬥力中，5,000艘遭擊沉。	撤退條件 友軍的戰鬥力中，5,000艘遭擊沉。

艦隊戰鬥資料

帝国		同盟	
1	12000	1	15000
2	12000	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
—	——	—	——
計	24000	計	15000

參戰提督

帝国	同盟
ミッターマイヤー ロイエンタール ビッテンフェルト ミュラー　ブラウヒッチ メックリンガー　オルラウ ワーレン　カルナップ ファーレンハイト レンネンカンプ　バイエルライン ドロイゼン　ルッツ トゥルナイゼン　アルトリンゲン アイヘンドルフ バトリッケン レッケンドルフ	ヤン メルカッツ モートン アッテンボロー フィッシャー マリノ

各種資料表，令戰鬥萬全!!

這裏一舉公開七場會戰中，對戰術有利的資料。

艦船資料

同盟，帝國兩軍的艦艇作一介紹。舟要艇因應距離，攻擊力也會有變化，所以要掌握各項的適當距離。分艦隊的艦種，陣形設定，左畫面上也能看到的。

帝国	最大攻擊力	遠距離	中距離	近距離	防御力	移動力
戦艦	255	80	80	60	60	70
巡行艦	255	70	70	50	50	60
高速戦艦	255	75	75	55	55	80
駆逐艦	255	60	60	60	50	80

同盟	最大攻擊力	遠距離	中距離	近距離	防御力	移動力
戦艦	255	80	80	60	60	70
巡行艦	255	70	70	50	50	60
空母	255	70	70	80	50	60
駆逐艦	255	60	60	60	50	80

陣形資料

艦隊能夠選擇的陣形，全部有16種。因應陣形，攻擊力及防禦力也會有變化。看着資料表，從每個陣形的戰鬥力，作適當的選擇。還有，資料表的圖上，顯示的數字是分艦隊的號碼。

陣形	配置	1 攻擊	1 防御	2 攻擊	2 防御	3 攻擊	3 防御	4 攻擊	4 防御	5 攻擊	5 防御
陣形6	4 2 3 1 5	20	15	20	10	20	10	15	10	10	18
陣形5	4 2 1 3 5	15	12	17	15	12	15	17	15	12	15
陣形4	4 2 1 3 5	10	15	13	12	7	17	20	10	5	20
陣形3	2 1 4 3 5	10	18	20	10	7	20	15	10	15	10
陣形2	1 2 3 4 5	15	10	10	15	10	15	8	20	8	20
陣形1	42135	13	5	13	5	13	5	13	5	13	5

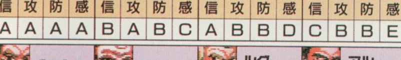
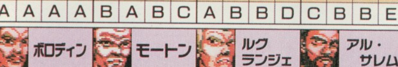
陣形	配置	1 攻擊	1 防御	2 攻擊	2 防御	3 攻擊	3 防御	4 攻擊	4 防御	5 攻擊	5 防御
陣形16	4 5 2 3 1	12	10	15	10	15	10	17	10	17	10
陣形15	4 5 2 1 3	15	10	12	12	12	12	18	10	18	10
陣形14	5 2 3 1 4	6	18	8	15	7	10	7	10	25	10
陣形13	4 5 2 1 3	8	18	12	8	6	20	15	8	15	8
陣形12	4 2 1 3 5	10	10	10	10	13	10	15	10	18	10
陣形11	4 2 1 3 5	20	10	15	10	13	10	10	10	10	10
陣形10	2 3 4 1 5	10	15	10	10	10	10	10	15	10	15
陣形9	2 4 1 5 3	8	5	8	5	8	5	8	5	8	5
陣形8	2 4 3 1 5	10	18	8	10	10	13	6	13	10	20
陣形7	2 3 1 4 5	15	20	15	10	10	15	15	15	15	20

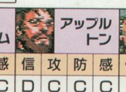
同盟軍

同盟軍以也門、彼哥高、美洛卡哲、亞廸波羅四人為主力。其他的提督，容易不服從命令，能力也很低。

提督資料

介紹同盟，帝國軍兩方的所有提督資料。資料表上，信代表信賴度，攻代表攻擊力，防代表防禦力，感代表感情度。信賴度和感情度低的，容易不服從命令。而且，信賴度也會因為受了大傷而下降。






提督	信	攻	防	感
ヤン	A	A	A	A
メルカッツ	B	A	B	C
ビュコック	A	B	B	D
ウランフ	C	B	B	E
ボロディン	D	C	C	C
モートン	C	C	C	B
ルグランジェ	E	C	E	E
アル・サレム	D	D	D	C
アップルトン	D	C	C	C
パエッタ	E	D	D	D
パストーレ	D	C	E	C
ムーア	E	D	E	D
ルフェーブル	D	E	E	C
キャゼルヌ	A	E	D	A
アッテンボロー	A	B	B	A
フィッシャー	A	C	C	A
グエン	B	B	E	E
マリノ	A	C	D	D
アラルコン	E	C	D	E
マリネッティ	C	E	D	D
ザーニアル	C	D	E	D
一般将校（いっぱんしょうこう）	C	E	E	A

帝國軍

帝國軍，以賴嚇路多為首，擁有許多優秀的提督。最上段的提督就是主力。此外，遊戲中經常出場的美拉，菲里哈頓，也是優秀人材。強力的陣營。

提督	信	攻	防	感
ラインハルト	A	A	B	A
キルヒアイス	A	A	A	A
ミッターマイヤー	A	B	B	D
ロイエンタール	A	B	B	C
ビッテンフェルト	A	C	E	E
ミュラー	A	D	C	A
メックリンガー	A	D	B	A
ケンプ	A	C	C	D
ルッツ	A	C	C	D
ワーレン	A	C	C	C
ファーレンハイト	C	B	D	E
シュタインメッツ	A	C	C	C
レンネンカンプ	D	B	E	E
シュターデン	E	D	D	A
エルラッハ	E	E	D	D
バイエルライン	A	D	D	D
ドロイゼン	B	D	D	B
トゥルナイゼン	B	C	D	B
アルトリンゲン	B	D	D	D
ブラウヒッチ	B	C	E	E
カルナップ	B	E	D	D
アイヘンドルフ	B	D	E	D
パトリッケン	B	E	E	D
オルラウ	B	E	E	C
レッケンドルフ	B	E	E	C

SD GUNDAM X

介紹主要副地圖攻略要點!!
介紹可於宇宙、地球、月球地圖的完全勝利攻略法。定可大進一步！

發售日	發售中	媒體	盒帶
製作商	YUTAK	形式	SLG
價格	¥9500	接關機能	電池記憶
容量	8M + 64K RAM	對應	—

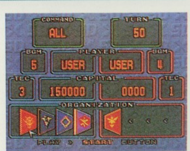
①②對戰玩時亦可用的戰略及戰術



遊戲對戰時很激烈。



將敵軍全部消滅的閉幕。



以此絕對可取勝！

以初期設定來取優勢!!

登場的五隊軍隊，各有優點缺點，因此不能斷定那一隊最強。雖然選那軍也可以，初玩模礙的我推薦CV（十字先鋒）軍及聯邦軍。聯邦軍的MS雖然價錢很便宜，但不能成為皇牌巨大MS，CV黨雖然價錢貴，擁有拉夫尼西亞是最強的MS互補弱點成為最佳組合。



對戰時，遊戲者增加實力的應戰技巧。



第3段的話，可以制造出巨大MS。

宇宙地圖攻略可牽制敵人一舉一動

宇宙地圖的要點是使敵人不能自由行動。使用領土雷射炮攻擊敵人戰艦，封鎖敵人的機動力。這就是最重要的攻擊技巧，一定要牢記。



巡迴宇宙領土的戰鬥勝利的光榮在誰的手上呢？



一對一作戰，勝者可以將基地到手。

擊沈!!

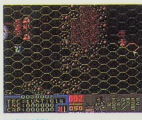

降下後攻擊敵人的軍隊。

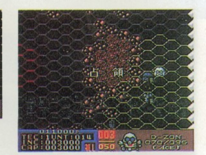
瞄準下降（前後）的一刻攻擊

敵戰艦在地球、月球Submap降下前刻，或後一刻，是攻擊的絕好機會。在降落地球時，一定要停在大氣層上，降下後不能移動，這時應該出擊。敵人為了護衛，在大氣層上放出MS後才降落，如沒有放出，就在降下前開始攻擊。

用電擊作戰來壓制宇宙地圖

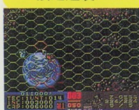
作戰時宇宙地圖的12選擇CY軍有效作戰在最初配置的3隻內用2隻射向敵人的宇宙基地，餘下的在月球或地球的大氣圈上將MS放出，阻止敵人侵入。如能將宇宙圖上基地全部制厭那就接近勝利了。

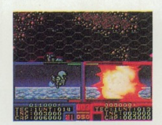

無視敵部隊



宇宙圖上的基地全部佔領的話，即是勝利。

一接近這裏……


可將敵軍戰艦打沈，夜晚的作戰很有趣。


不可放過這絕好的機會

看情況如何吧。


MS於一之後，試看一旦離開的樣子。



敵戰艦降下去後，同一地方降下。

領土雷射炮活用法

領土雷射炮雖然最能發揮威力時是在格鬥對戰，但能靈活使用的語，遊戲對戰時亦十分有用。對戰時，雖不能期待成為攻擊兵器，但對COM戰時，可以牽制敵人的活動，將敵人軍隊引至領土雷射炮付近，從而可以分散敵人實力。


敵部隊在也不在，也一定要發射。



領土雷射炮向敵人浸入。

地球地圖攻略，引出敵人來攻擊吧

有水原、砂漠、深海和淺海等富有不同變化的地球圖上，適應了地形的MS和作戰方法，非掌握不可。如何畫量減少自己軍隊的MS、戰艦損害，可決定失敗。



基地佔領後，最先要生產MS，強化戰力。



陸上怎樣強勁的MS，在水中不能發揮威力。


降下地球圖後，將附近基地佔領。

利用地形效果

在淺海之中，水中用以外的MS的能力不能100%發揮能力。就利用這點，敵人的侵略路線上的淺海中，放置水中用MS，迎擊敵人。無論怎樣強勁，在水中的話，只可用水中用MS的。


在砂漠地帶，即使怎樣強勁的MS能力也減半。

巨大MS、對手古達萬沙可以對角以上作戰。

於我軍基地中迎擊

地球圖上為了將MS移動至低下，就很難將援軍送到。此時自軍的戰力沒有餘地時，將敵人引至自軍基地周圍，用複數的MS集中攻擊。複數對1的作戰，就可以減少自己軍隊的損害。



防備敵軍攻佔，每次必要生產MS

集中攻擊!!（しゅうちゅうこうげき）



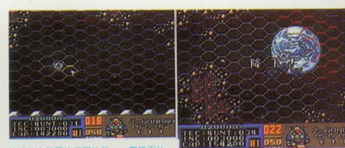

一定要用複數MS攻擊。

令Z高達降下

被敵人制壓時而最發揮威力就是聯邦軍高達。在宇宙圖上大量生產，一齊降下的話，地球的奪逐並不是困難。


集中攻擊在淺海中的敵人。

敵人着陸時，用預備好的水中用MS出擊。

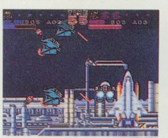


地球的大氣圈的相同地新，一齊降下比較有效。

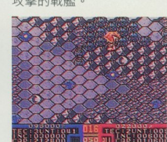
在宇宙基地生產高達。

月球地圖攻略。完全將戰艦活用!!

月球圖比起宇宙地球圖來説相當細小，不用集齊MS數量而可作戰。因此，效率良好的戰鬥非要不可。這裏用可能發揮威力達距離攻擊的戰艦。



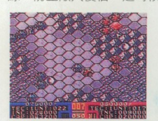
月球的沙多路基地上的激烈戰鬥



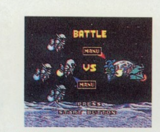
將月球制壓。尚差少許

死宇防守線

在月球圖裏，到處都是MS戰艦不能進入岩山，火山口。可移動的地方極之狹窄。在這地方，要製造防衛線，防止敵人侵佔。這時候要注意不能由自己一方出擊，直到最後防止攻擊為主，這樣做的話，就常常處於有利狀況下作戰。



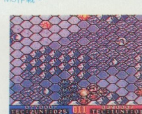
在月球圖上，可能受到四方八面敵人的攻擊。



這狀態時，通常可以比敵軍多的MS作戰。



怎樣優秀的MS，3對1之下，不能勝擊。



重整自軍實力之前，專心防御比較好些。

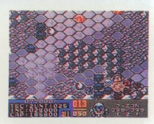


像岩山這類地形地方，可阻止敵人攻佔。



用戰艦炮擊

由防御轉做攻擊就這樣使用MS攻擊的話，就變成不利狀況。為避免這情形，最好由戰艦用遠距離砲擊，將敵人最前線的MS作為目標砲擊。擊破敵MS後，自軍的MS就可移動，跟據路線將敵部隊攻破。



非常不利情況下作戰。



在這情形下，由自軍開始攻擊敵人MS部隊就。



由遠距離照準敵人最前線的MS砲擊。



遠距離砲擊的話。一路加強攻擊。



破壞敵人MS後，自軍的MS突入敵陣。

反擊!!



終於分出勝負。



很想玩「勇者鬥惡龍 5」！

爲新手而設的 RPG 入門

LEVEL 1 基本指令和數據篇

超任發售以來，使人等得最焦急的「勇者鬥惡龍 5」終於發售了。很多人也會立即趕着去買超任來玩這遊戲。但可能在一玩之下卻發覺完全不明白遊戲的進行方式和遊戲專用的句語，這裏我們會爲你一一作介紹。



與人對話，搜查物件和打開屋門等是必須的，不做的話便不能隨意走動的了。

名字的輸入和 SAVE 等的操作請看以下的指南，首先玩 RPG 遊戲的首要條件是到處移動以收集情報。在突然出現的街道上會有由電腦操縱着的居民在到處遊盪，首先要按十字鈕的方向追上他們在實行「はなす」(對話)這個指令。

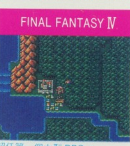
「對話」時在所有的 RPG 遊戲都是碰到那人便可實行，但有時在店鋪等地方，可能要隔着櫃台來對話，在未習慣前應嘗試對任何人作「對話」。



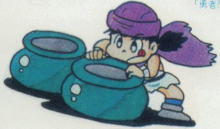
等得十分焦急的超任 RPG 遊戲。



「勇者鬥惡龍 5」只用一個按鈕。



超任第一個大型 RPG 。



腳邊的壺子，櫃或箱等東西，以至自己覺得奇怪的地方也必須要搜查。

在 RPG 中常用的指令解説

はなす(對話)

與面的人談話，通常都會是告訴你方向或情報等，應用筆記下來加以整理。

しらべる(搜查)

進行這指令時，如面對的方向甚麼也沒有的話便會搜查腳下有甚麼，若面向東西的話便是對這東西作搜查，很多時也是用這指令來打開寶箱的。在不同的遊戲若搜查書架，櫃或壺子等也可能找到寶物的。

とびら(門戶)

是用來開門的指令最近的 RPG 以發展成不須要鎖匙的門戶可以隨便進出要用鎖匙的話只須按一個按鈕便可。

そうび(裝備)

把寶物穿在身上。

ならびえたりけり (排列的次序)

在「勇者鬥惡龍」這遊戲內有作戰的指令，使用馬車裝載十人的隊伍。但能參加戰鬥的祇有三人，而參加的成員則須視乎場合而變更，而且排在頭位的成員所受的創傷會是最大，所以排列的次序要細心考慮。而在「F.F.」這個遊戲內則有「たりけい」的指令，排在最前的成員可容易的攻擊但亦容易受傷，因此通常把戰士排在前方，後方則放個會使魔法的。

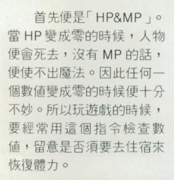


DQ V　在「つよさ」這指令內看到的內容

有了「はなす」「しらべる」及打開「 とびら 」這三種指令便能在街道上來回步行，跟着便要檢查自己所選的人物。在「勇者鬥惡龍 5」中把指令表示叫出選擇「つよさ」(强弱度)這個指令，畫面便會出現一大羣指令。

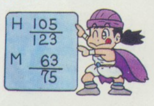


「つよさ」的指令就是這樣的了。



首先便是「HP&MP」。當 HP 變成零的時候，人物便會死去，沒有 MP 的話，便使不出魔法。因此任何一個數值變成零的時候便十分不妙。所以玩遊戲的時候，要經常用這個指令檢查數值，留意是否須要去住宿來恢復體力。

以下表示的數字，分母是最大的 HP 或 MP 值，而分子則現狀所擁有的數值，若上下數字相同的話便是最佳的狀態。

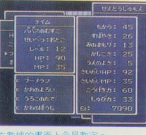


「こうげき力」(攻擊力)這個指令衹是用作表示各式的强度，要組成强大的隊伍便不能缺少要增加各式的等級，便要用這指令來確認。但魔法的强度則不會在這指令中顯示。



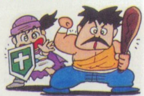
所有成員的數値在這裏可看得十分清楚。

「つよさみる」是個能看到成員强弱的數值的指令，每個的意思可參照以下的介紹。



在數據的畫面上全是數字。

攻擊力是體力加武器的力量，防禦力則是守護加上防具的能力。



RPG 遊戲常有的數據解說

せいべつ(性別)

是那個人物的男女區別是個全不影響遊戲進行的數據。

レベル(LEVEL)

表示出人物綜合的强度和經驗提升這個數值是遊戲的目的之一。EX(經驗值)升至一定數量 LEVEL 也會除之提升。

HP/MP

HP 是人物擁有的生命值 MP 則表示魔法的能力，當然數值越大越好。卻又不能超過人物所持的最大數值。

G(所持金額)

爲購買寶物是必要的，可在寶箱或戰鬥勝利後獲得。

ちから(體力)

是體力的强弱度，亦是人物空手時的數值，約再加上武器的能力便能增加攻擊力。

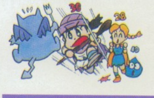
空手時的力量强大的話，在加上武器和裝備便是最强的力量 LEVEL 提高的話體力亦會提升。



すばやさ (敏捷)

代表戰鬥時的速度，這個數值越大便能越先搶攻，還有的是數值約比對手高的話較容易避開他的攻擊。

攻擊的順序是決定於敏捷度的數值。所以數值越大便越有利！



みのまもり(保護身體)

在甚麼也沒沒有裝備的狀態的守護力和體力同樣地把這個數值加上裝備的能力便成爲守護的能力了。

かしこさ/させり(聰明度/智慧度)

在不同遊戲和場所影响力不同，但它會直接影響人物的行動和魔法。

在「勇者鬥惡龍 5」中怪物的行動便表現於智慧上頭腦好的話行動也會敏銳。



せいしん(精神)

主要是個影响魔法强弱的數值。在不同的遊戲中與呪文的記憶力也有關係。

たいりよく(體力)

和 HP 或回復力有着很大的關係，也會影响到 LEVEL 提升的時候最大 HP 會上升多少。

うんのよさ(運氣的好壞度)

它會影響到是否能逃避戰鬥，能否避過陷阱。是個會影响到不明行動的數值。

是個會提高戰鬥能否逃走的可能性的數值，也是越高越好的數據！



こうげきか/しゆびか (攻擊力/守護能力)

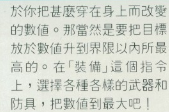
表示出攻擊力和守護力。在 RPG 的戰鬥中對手給予的攻擊力和自己的守護力相比才決定受到多少創傷，因此這個數值會在裝備和 LEVEL 提升時能組成强大的隊伍。但要注意的是他並不能影响魔法的攻擊力的。

這是個最能表現人物特性的數值，無論如何也要令它們提升！



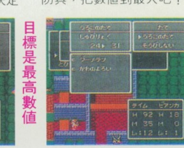
加上裝備使力量增强吧！

在數據解說中尤爲重要的便是「HP 和 MP」，「攻擊力和守護力」了。前者是會隨着 LEVEL 上升而增加的數值，在遊戲的進行中自然的提升。而後者則是決定於你把甚麼穿在身上而改變的數值。那當然是要把目標放於數值升到界限以內所最高的。在「裝備」這個指令上，選擇各種各樣的武器和防具，把數值到最大吧！



裝備後便要檢查數值。

目標是最高數值



唔～這個數值是最高的了。

在裝備有些道具是擁有通常能力以外的特殊效果的，在遊戲開始時通常到不會怎樣出現，但往往後可能有些東西能令敵人變成石頭或麻痹等，我們應把它們裝備着留待後用。

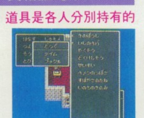


排在後邊的弓箭比較强勁。

DQ Ⅴ　使用的道具　交給誰呢！

在「勇者鬥惡龍 5」中的道具只能一人持有，因此沒持有的道具是不能使用或裝備上的，所以首先便要把道具交給角色，戰鬥時是交不到的，事前便要好好考慮，預先交與。

道具是各人分別持有的

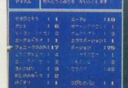


持有甚麼便要好好考慮

FF Ⅳ　道具是各人共同享有的

相反地在「F.F. Ⅳ」這個遊戲上，道具是整個隊伍所共有的。而且每人可持有 99 種類之多，所以在金額容許之下應大量地購買。

大家同時擁有大量的道具



甚麼也持有便是最好的了。

不明的裝備也要嘗試

在地下道的寶箱中，有時會發現些不知名的道具，那可能是會令人遲鈍的東西，要嘗試之前便先把遊戲 SAVE，若是不好的東西也可重 SAVE 前再開始。



頻密的 SAVE 是爆機的捷徑。

RPG 遊戲常有的裝備品解說

劍・ソード（劍短刀）

是最正統派的武器，往後便變化出如降頭、棍棒等各種各樣的武器，在裝備時最好能考慮到與人物的職業沒有很極端的差異。

弓（弓箭）

雖然和通常的武器沒有多大的變改，但在「最後幻想」中排在後面的武器卻比前面的更有威力（RPG 遊戲的武器排列通常是由强至弱的）。

ツメ（爪）

放在自己的肉體上，戰鬥格人物所用的武器。

よろい・服（盔甲，服飾）

它們會有各種各樣的名稱出現，是爲守護力增强而必須的裝備。

楯

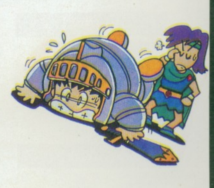
是盔甲和服飾以外最重要的守護裝備。

帽子・小手・靴（帽子，手袴，鞋）

是前 2 項的保充品，爲加强守護力而使用的裝備。

指輪・お守り（指環，守護符）

通常是以主要武器和防具以外能裝備的魔法道具登場，裝備上後有可能使特定的數據提升或能避開魔法等功效。裝備的人物，職業或性別是會劃分出使用的不同種類。因此通常會設計出很多種類來。例如劍是配合戰士的，而杖棒則適合魔法使用。



不在精力充沛的狀態下是不行的！

開始冒險之旅了，但很多初學者都會發生很多問題，好像怎麼一旦離開市鎮遇上怪物，嘗試戰鬥下，HP 便立即沒有了，還有的是怎樣也用不了魔法，畫面不停閃動，行動緩慢和 HP 回復不了等。玩 RPG 進行的必要條件便是能使角色在精力充沛的狀態下行動。不能疏忽的便是看戰鬥中出現的訊息。

若出現「どくをうけた」(中了毒)，「まひした」(麻痺了)或「いしになつた」(變成石頭)等訊息的話，首先要做的便是醫治。基本上是可用道具或魔法來治療，所以最低限度也要持有一個。



只要看一看的話……

DQ V　怎樣的狀態也可在教會中回復

在「勇者鬥惡龍 5」這遊戲中的 4 種狀態，包括「死ぬ」(死亡)、「毒」(中毒)，「マヒ」(麻痺)和「のろい」(遲鈍)。其中只有「遲鈍」是可以自動解除外，其餘的也不會自行回復。

「麻痺」可用「まんげつそう」或「キアソク」的呪文醫治，「遲鈍」也可用「シセナク」這呪語醫治，而「中毒」則須用「どくけにう」或キアソー等呪語治療。甚至「死去」也能用「ザオソク」和「ザオラル」這些呪語來起死回生。不過相信最珍貴的要算是教會了，因爲只要你能付錢，甚麼狀態也能治理好的。

全部都能在教會醫治





教會當然是治療的最方便場所了。

不治理也不成問題？

成員若出現異常的狀態時，在能力的範圍內當然是立即治療的好。但視乎場合而定，有些狀態是不治理也不成問題的。例如可先用其他的成員作戰，到戰鬥完結了之後才進行治理，或當異常狀態並不影响其他人時便把重要的道具保留用來醫治必要的成員。



特別是全無重要的傢伙便由他一直「睡覺」吧！

要盡量利用所有的裝備品！

楯、劍或盔甲特裝裝雖然是常常使用的普通裝備，但其中一些可能在某些場合擁有特殊的能力。例如能使 HP 回復或神奇的魔法力量等。

只在戰鬥中使用的特殊道具要多方試探。



縱是強力的道具，如果不用的話，就只是一件廢物。應好好利用 SAVE 數據作多方面的試用。

當然在普通的道具中也會有十分多種類，但不可不注意的是它們會分爲「平時使用」和「戰鬥中使用」2種。特別是那些能使HP回復，提高防護及攻擊力的魔法道具，更要注視之爲重寶。有時間的話，便要使用一次來試探他們的效果。



重要的道具，還是自己持有的好。

RPG 常有狀態解說

どく(中毒)

受到攻擊使體內中了毒，中毒後會使戰鬥所受的創傷越加嚴重，或行動時 HP 自動地減少。通常中了毒是無法自行地全癒的。

マヒ(麻痺)

被攻擊或被射中時使身體進入不能移動的狀態。在這期間是無法行動的，不理會它也會自然回復痊癒。

せきか(石化)

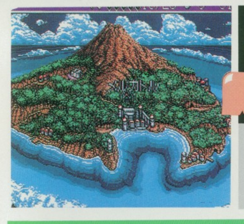
身體變成石的狀態和麻痺同樣的無法行動。不能回復的話便會硬死在原地。

のろい(遲鈍)

形成遲鈍的原因通常都是受到敵人的呪語或裝備上呪語的道具。也會發生些沒有特定的情況，很多時是不能使用呪文等。

こんらん(混亂)

進入敵我無分清的狀態，自己的成員也會攻擊過來。這情形只會在戰鬥中發生。另外在戰鬥中也會發生的是「ねむり」(睡覺)、「ちんもく」(沈默)和くらやみ」(黑暗)等事情。



好好地去理解這個世界

基礎知識編

冒險的主角及其舞台

拉路及富拉迪的能力……

在逐一解説各地窟之前，於此先驗証一下主角拉路及與他一同冒險的富拉迪的能力吧。

拉路的動作

主角尼路的基本動作有行、跳、拿起物件及投擲、揮劍4種。其中拿起物件及投擲與揮劍的動作於跳躍中亦可用，而實際玩時跳躍中亦有擲物的情況出現。

拉路的4種動作

行

拿起物件及投擲

跳

揮劍

由高處跳下亦是輕而易舉



雖在跳躍中，亦可將物件擲到遠處

操作方向鍵可改變跳躍中的移動方向

富拉迪的效果

當拉路的HP變成0時，富拉迪就會用艾吉果實來使出回復魔法。此外，於遊戲的重要地帶，他會用不同的形式提供貼士。



拉路的HP成為0時，會令其恢復



會提供貼士……

與拉路有關的角色

於「LANDSTALKER」中拉路會碰上各式各樣的人物。這處列舉的3位，各有其重要的任務。故此不要聽漏他們的説話。

卡拉



為了取得羅魯王的財物而糾纏着拉路。通常會帶着2隻怪獸同行

菲娜

馬山村村長的女。她會幫助於路上病倒的拉路……

美魯加多路公爵



被皇帝派遣到島的貴族。雖然深得島民的信賴，卻好象有甚麼秘密似的

美魯加多路島地理情況及各種事件

美魯加多路島這遊戲的舞台。全景可參看右面的插圖。地圖上只表示出今次會介紹的村落及城鎮、地窟等。事實上島的另一邊仍有城鎮及地窟存在。此外美魯加多路島全景、美魯加多路島連接圖中圈着的數字，及下一頁的事件流程圖中的數字都是互相配的。



亦有乘筏子移動的情況



①火山口洞窟
②馬山村
③瀑布潭祠
④沼地神殿
⑤胡頹子村
⑥利馬港口
⑦亞茲多盜賊團
⑧美魯加多路城鎮
(美魯加多路城)
(地下墓地)
(地下牢)
(美魯加多路港)
⑨美魚塔
⑩綠迷宮

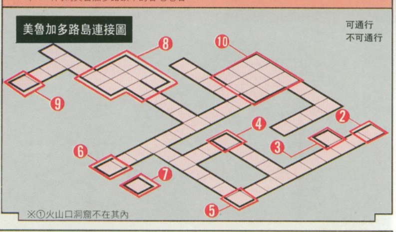
*(　　)內為美魯加多路鎮中的各地地名。

村莊及城鎮的位置關係

各村莊及城鎮等的位置關係請參照美魯加多路島的連接圖。這圖會用一個一個四方形將實際的遊戲畫面的更換處顯示出來。此外用潤線圍着的方格，即使隣着亦不能移動。

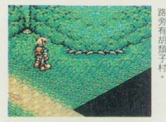


路上亦有表示出城鎮方向的標誌



急流水

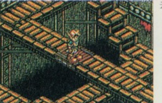
由馬山村的出入口開始，只要一踏進美魯加多路島的各處，畫面隨即轉換，出現巨木。這種作急流木，木與木之間更可斜行。遊戲開始的一刻不能使用這技術，當去到到利馬港口，打倒盜賊團後，即可前去連接古美村、利馬港口、打倒盜賊團後，即可前去連接古美村、利馬港口、美魯加多路的三叉路去。這路旁會出現特大的急流木。與它交談後，就會被它拜託，一個任務。若你答應，就可於急流木之間斜行。不過，若不靠近由兩旁的木所形成的通道，入口就不會開啟。


特別大的急流木，三叉路旁有胡頹子村。

事件一完結，各處的木之間就會變曲傾斜。

事件流程圖

這處將會摘錄出由開始冒險的火山口洞窟開始，至起航追趕美魯加多路公爵為止的流程圖。現會表示出各事件的地方所在。若冒險遇上阻滯時，可參看此圖來確下一個路線。



追趕菲娜到沼澤的神殿去。



非常濶大的美魯加多路鎮。

綠迷宮的巨型迷路

開始冒險

①火山口洞窟

掉下陷阱中，幸被菲娜救出

②馬山村

有瀑布潭祠，可聽得瀑布潭祠老人聽來的，傳聞。

③瀑布潭祠

去到瀑布潭祠與賢者亞斯接路會面

②馬山村

返回村莊，發現菲娜被古美族誘拐了

⑤古美村

於古美族的村落取得邪神像

④沼澤地神殿

追趕菲娜去到沼澤地神殿。用邪神石將門打開

打到神殿的頭目並救出菲娜。

②馬山村

與村長交談後，取得紅寶石

⑥利馬港口

從鎮的議會中得知鎮長失踪的事。

被議會代表拜託查出盜賊團的銅窟。

於鎮的盡頭乘筏子過渡到盜賊團洞窟。

向A

A

⑦亞玆多盜賊團

打倒盜賊團頭目並救出鎮長們。

寶箱中發現哥拉石版。

⑥利馬港口

事件解決後與鎮長交談，並取得通行証

⑧美魯加多路城

被美魯加多路公爵拜託打倒魔術師美魯。

得知要進入美魯塔必需有亞美李多。

⑧地下墓地

解開10個謎並打倒頭目，即可取得亞美李多

⑨美魯塔

用亞美李多打破入口的結界，進入塔內。

打倒美魯，得知美魯加多路公爵的陰謀。

於塔內取得紫寶石。

⑧美魯加多路城

與美魯加多路公爵會面。不過兩粒寶石卻被奪去，因而跌落陷阱中掉到城的地下牢內。

⑧地下牢

逃出地下牢，於地的西方塔與羅莉亞公主會面。

向B

B

⑧美魯加多路城

於西方塔中目擊羅莉亞公主被哲多拐走

⑧美魯加多路港

為追趕哲多及公爵朝港口前進。不過燈台被破壞，船不能出發。

⑥利馬港口

為了修理燈台，被拜託搜尋太陽石

⑧美魯加多路城

從多美路將軍處取得鎖匙，邁向綠迷宮

⑩綠迷宮

取得太陽石

⑥利馬港口

將太陽石交給燈台的老人，以換得燈台的修理

⑧美魯加多路港

朝巴拉鎮啟航

再繼續冒險



解明地窟的聯系

完全攻略編

由起程至綠迷宮

瀑布潭中與賢者亞斯拉路會面

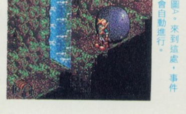
這裏會以瀑布潭祠的地窟地圖作中心，順序説明火山口洞窟、馬山村、古美村等的事件。



住在瀑布潭祠的賢者亞斯拉

火山口洞窟

這洞窟是單程路，沒有困難的陷阱。沒有看漏寶箱的話，就會去到圖A的地方。



圖A。來到這處，事件會自動進行。

由馬山村出發

由火山洞窟放出的拉路，會再由馬山村出發。村中有道具屋、教會、旅店等。雖然村人會告訴你關於古美説及艾吉果實的事，不過還是預先去到旅館2樓找莫利奥打聽一下吧。他會告訴你有關住在瀑布潭祠的老人的事。

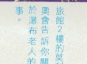
瀑布潭老人

瀑布漂祠位於馬山村西南方。其中住有一位被稱為瀑老人的賢者亞斯拉路。他看來雖然對這島的歷史很熟悉，不過這時還不能取得甚麼重要的情報。

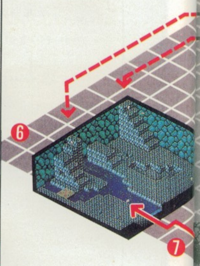


村中的人傳説瀑布潭老人。

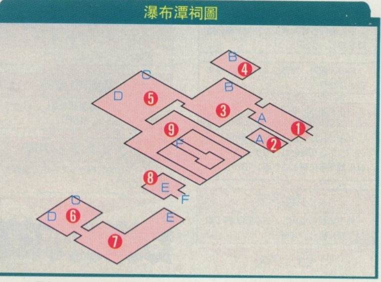




旅館2樓的莫利奥會告訴你關於瀑布潭老人的事。



瀑布潭祠圖



※圖中字母表示出連接的房間

返回馬山村

由瀑布潭洞窟返回馬山村，發覺該村被古美族襲擊。此外據説村長的女兒菲娜更被拐走呢。於此與村長交談，並會拜託救出菲娜。

離開村後，可去到古美村，本來壞了的橋便會修理好。由馬山村過了那橋，直向南前行就是古美村。快向古美村進發，救出菲娜吧。

瀑布潭祠

①是祠的出入口。掉入⑤的洞中可由⑥走出來。可開始由⑤直通到⑨的屯門的匙在④。此外，由⑦向⑧的梯級，若不按某處的關關就不能攀上。賢者亞斯拉路在⑨的地方，若在②與亞斯拉路碰上，①就會出現入口。

瀑布潭祠整體圖

最短路線

❶－❸－❹－❸－❺－❾－❺－❻－❼－❽－❾

地圖上的記號

地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圖圈中的數字，全部一致。
み数字は、すべて対応している。



拉路不在村時，村莊被古美族襲擊，菲娜亦被拐。

把壞橋修好。可去古美村了。

邁向古美村

古美村入口因為有守門人，故不能內進。可於此攀爬村入口旁的懸崖，去到村內。當成功進入村中時，村中已開始了一個奇怪的儀式。看來是將菲娜放到沼澤地神殿中當作祭品似的。這儀式完結後就可進入古美村吧。村子南面的出口，前面的去路由於山崩以致不能通過。不過那處出現的人物，會帶來一些重要的情報。

一離開古美村南側，即遇上山崩，不能前進。與這處的人交談下......



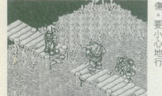
從沼澤地神殿中救出菲娜吧

為了救出被古美族當作邪祭品的菲娜，你要去沼澤地神殿。現以神殿內部作重點解說。


神殿入口。救出菲娜吧

邁向沼澤地神殿

朝按三叉路標誌朝西進發就是沼澤地神殿。途中的沼澤是怪獸的巢穴，若由橋掉下就會受傷。


只要由橋掉下就會受傷。要小心地行

邪神石

沼澤地神殿入口中監視着情況的馬山族人，親眼目擊古美一伙人與菲娜一起進入神殿的。只要於古美村取得邪神石，就可開啟神殿的門。



追尋菲娜至此的馬山族人。看來不能打開神殿的門似的


使用邪神石就可開啟神殿的門

最短路線

❶-❷-❸-❹-❺
❻-❺-❹-❸-❼
❽-❾-❿-❾-❽
❼-❸-❶-⓫-⓬
⓭-⓮-⓯-⓮-❶
⓰-⓱-⓲-⓳-⓴
㉑-⓲-㉒-㉓-❻
㉓-㉔

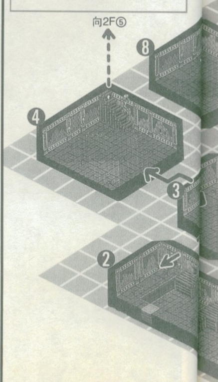
地圖上記號

地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖，最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

沼澤地神殿顯示圖

1F▶ ▼2F ▼3F ▼4F

圖中字母表示連接處



沼澤地神殿1樓

首先如最短路線所示由①開始進入左邊的房間並取得修迷宮的鎖匙。其後通過神殿右邊房間⑪向2樓進發。這地帶雖然陷阱等較少，不過石球所致的傷害卻意外地很大，要盡量避開。此外若不能帶來艾吉果實，我建議在進入前還是先回去買吧。若小看這些石球，你要挨不少若頭。

後取得迷宮鎖匙。

將地圖⑩的怪器全部打倒

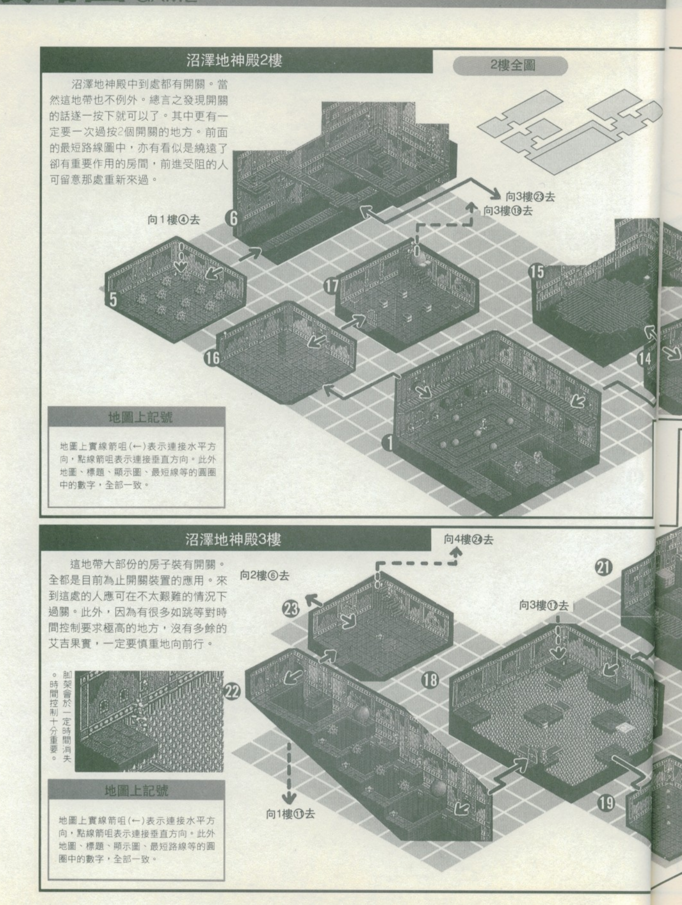
估計時間後敏捷地通過

⑪跳躍是重點

⑪的房間是去到神殿門之前，頗為艱難的地方。事實上把這房屋的敵人全部打倒，就會降下踏台，可登上大台上。由那處的右下方向會降下一道橋，過橋後可去到前面的台上，由那處一跳就可飛移至右下的台下。以此就可去到門前。

在台邊跳。時間最重要

1樓全圖



沼澤地神殿2樓

沼澤地神殿中到處都有開關。當然這地帶也不例外。總言之發現開關的話遂一按下就可以了。其中更有一定要一次過按2個開關的地方。前面的最短路線圖中，亦有看似是繞遠了卻有重要作用的房間，前進受阻的人可留意那處重新來過。

地圖上記號

地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

沼澤地神殿3樓

這地帶大部份的房子裝有開關。全都是目前為止開關裝置的應用。來到這處的人應可在不太艱難的情況下過關。此外，因為有很多如跳等對時間控制要求極高的地方，沒有多餘的艾吉果實，一定要慎重地向前行。

腳架會於一定時間消失。時間控制十分重要。

地圖上記號

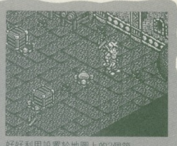
地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

⑰2個開關

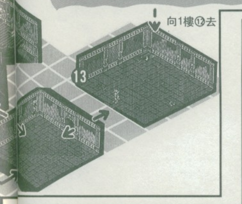
設置有4個開關以拿開堵塞着樓梯的大石球。其中2個是真的，2個是假的。識別真的2個同時按開關，石球便會離開。移開石球有2個方法。其一在真的開關上放上木箱，拉路騎在另一個開關上。另一方法是於2個開關上放上木箱。2個方法都可以。

走上前連按上下2個開關後，就可撤去石球





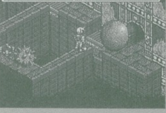
好好利用設置於地圖上的2個箱



3樓全圖

㉒避過石頭

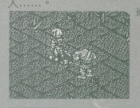
面對由上滾下的巨型石球及像遮擋着開關上下移動的鐵球，若有失誤，受的傷也頗嚴重。按開關使橋浮起，雖然畫面內不見有巨型石球，卻不可以跳出來。要避過面前的巨型石頭逐級向上行。此外在不能再攀上之地掉到洞中，會出現意外的地方。若體力及氣力充足，可放心跳下也不會損傷。若沒有餘力，過關後也不遲。



按開關確定石球已通過後就可攀上

用㉓開關對付敵人

這房門雖可用開關開，那開關卻不是連續按的形式。故此不能看到平時的木箱。剩下的的方法可巧妙地用來引誘追趕纏着拉路的敵人……。



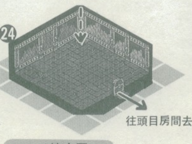
技巧地誘敵於開關上通過

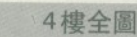


敵人按開關，門開的瞬間立即移動

沼澤地神殿4樓

突破這處就可去到囚着菲娜的房間去。要開這門必需用迷宮的鎖匙。
宮のカギが必要。





4樓全圖

打倒守衛使用迷宮的鎖匙

地圖上記號

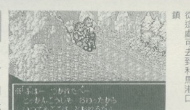
地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

解決利馬港口鎮長失蹤事件

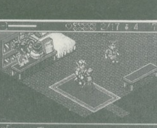
為了解決利馬港口發生的鎮長失蹤事件，拉路朝向山岬洞窟的亞茲多盜賊團進發。現就用地圖及最短路線來解説佈滿裝置的亞茲多盜賊團內部情形。事件解決後，又有新事件發生……。

向利馬港口鎮去

救出菲娜後，於馬山村取得紅寶石。此外古美村山崩亦解決，去利馬的通路亦重開。



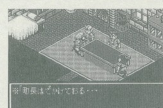
從這處可去到利馬港口鎮



利馬鎮一直在談論盜賊團

鎮議會

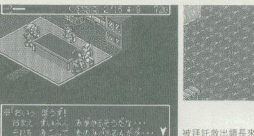
據説盜賊團一直對利馬港口鎮虎視眈眈。鎮長消失後，曾開對策會議。鎮上的人都不願透露這事，不過與某人交談後，相信會議會訊即展開。



大概打聽過後就可出去

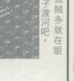
乘筏子到洞窟去

從鎮長家向北行就可穿越山岬。於此乘筏子就可去到亞茲多盜賊團去。



被拜託救出鎮長來





亞茲多盜賊多就在眼前。用筏子渡河吧。

盜賊團洞窟顯示圖



圖中字母為連接處

地圖上記號

マップ上の実線矢印(←)
地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。
対応している。

調查⑫女神像

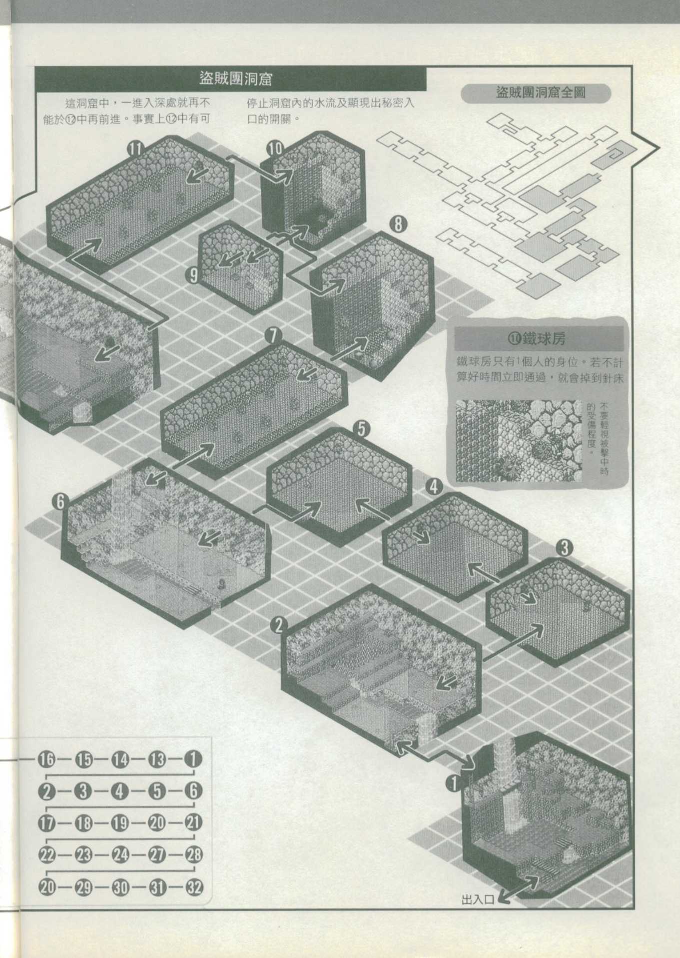
正面移動女神像就可停止水流，並出現①與⑥房中秘密通道的入口。先由①進入，取得迷宮的鎖匙。



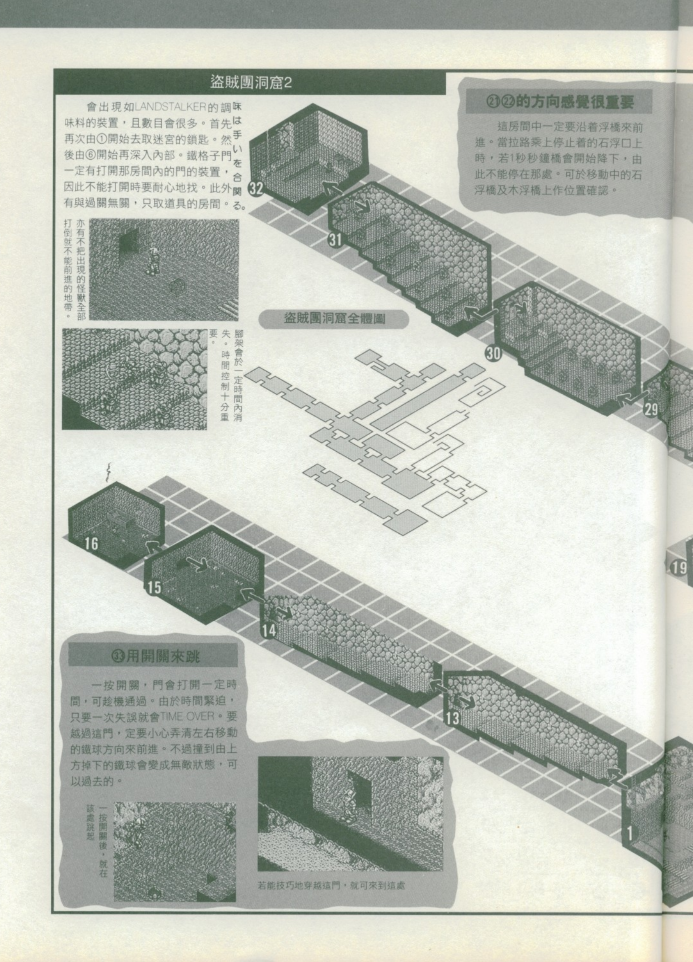
女神像在這樣的地方，有點怪呢。

最短路線

❶—❷—❸—❹—❺
❻—❼—❽—❾—❿
⓫—⓬—⓫—❿—❽
❼—❻—❺—❹—❸
❷—❶—⓭—⓮—⓯



盜賊團洞窟
這洞窟中，一進入深處就再不能於⑫中再前進。事實上⑫中有可停止洞窟內的水流及顯現出秘密入口的開關。
盜賊團洞窟全圖
⑩鐵球房
鐵球房只有1個人的身位。若不計算好時間立即通過，就會掉到針床
不要輕視被擊中時的受傷程度。
⑪
⑩
⑨
⑧
⑦
⑥
⑤
④
③
②
①
出入口
⑯—⑮—⑭—⑬—①
②—③—④—⑤—⑥
⑰—⑱—⑲—⑳—㉑
㉒—㉓—㉔—㉗—㉘
⑳—㉙—㉚—㉛—㉜



盜賊團洞窟2

會出現如LANDSTALKER的調味料的裝置，且數目會很多。首先再次由①開始去取迷宮的鎖匙。然後由⑥開始再深入內部。鐵格子門一定有打開那房間內的門的裝置，因此不能打開時要耐心地找。此外有與過關無關，只取道具的房間。

味は手いを合関る。

亦有不把出現的怪獸全部打倒就不能前進的地帶。

腳架會於一定時間內消失。時間控制十分重要。

㉑㉒的方向感覺很重要

這房間中一定要沿着浮橋來前進。當拉路乘上停止着的石浮口上時，若1秒秒鐘橋會開始降下，由此不能停在那處。可於移動中的石浮橋及木浮橋上作位置確認。

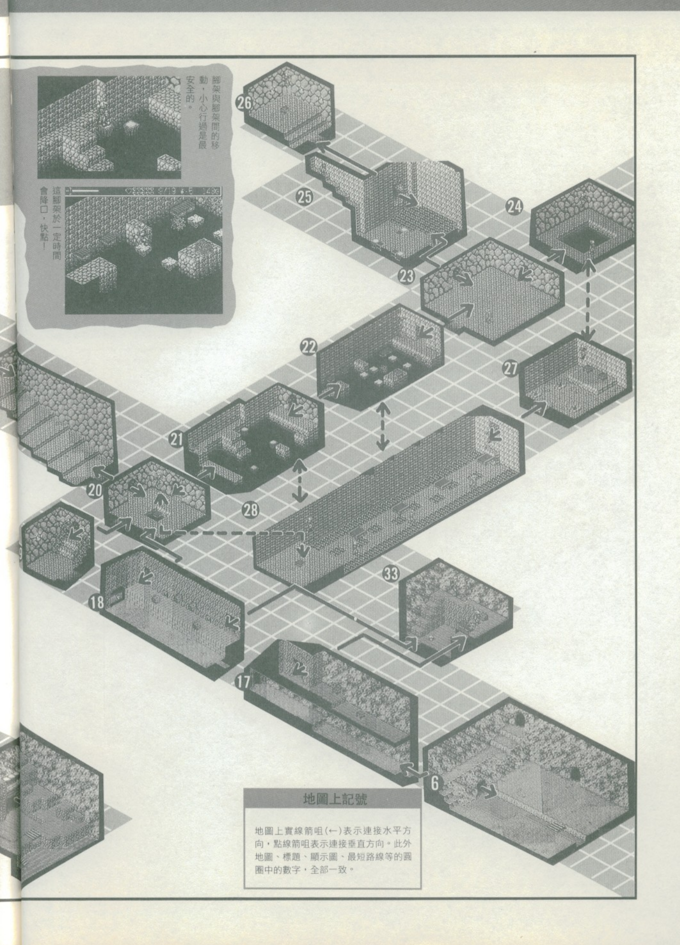
盜賊團洞窟全體圖

㉝用開關來跳

一按開關，門會打開一定時間，可趁機通過。由於時間緊迫，只要一次失誤就會TIME OVER。要越過這門，定要小心弄清左右移動的鐵球方向來前進。不過撞到由上方掉下的鐵球會變成無敵狀態，可以過去的。

一按開關後，就在該處跳起

若能技巧地穿越這門，就可來到這處


腳架與腳架間的移動，小心行過是最安全的。
這腳架於一定時間會降口，快點！
26
25
24
23
22
27
21
20
28
18
33
17
6
地圖上記號
地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

與美魯加多路傳說中的公爵會面

這城鎮的目的是會見公爵，並被拜託消滅道士美魯。不過，一進入公爵所在地美加魯加多路城，就必需要被稱作多美魯將軍的人接待。還是先專心從鎮上的人收集情報吧。那樣自然會有路走。



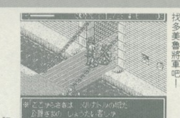
要進入城，定要被多美魯將軍接待

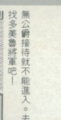


初時不能進入粉紅宮殿。真可惜。

收集鎮中流傳的情報

要與多美魯將軍會面，一定要與鎮上的人物交談。去到城內會有一個女孩站着，去與她談談吧。其後多美魯將軍會從裏面出現。





無公爵接待就不能進入。去找多美魯將軍吧！



與鎮上居民交談後可來這處。找到多美魯將軍啦！

美魯加多路鎮地圖

這鎮由於很大，要去從鎮上的人打聽的話是很辛苦的事。可利用這地圖確認位置。事件一有進展，即使在港口也可買到艾吉果實。這處比起道具屋的價錢是較便宜的。此外，去美魯塔前先去關了舖的道具屋，會有好玩的事件發生…。

這處可以比鎮上的道具屋非常低廉的價格買到艾吉果實。

怪獸館

這處有等待送到大陸去的生擒着的如骷髏頭，橡樹人等怪獸。按主人所說，由於怪獸在大陸是很罕有的，故能以高價賣出，由於不是直接與事件有關，故只爲對怪獸有興趣的人而設。

籠中有怪獸

酒屋
正門
朝美魯加多路城去
教会
道場
朝美魯塔去
港
武器
朱羅斯家

成為公爵的客人

尾隨將軍可進入粉紅宮殿，却被攔阻進入。要內進必要先於魔法師老婆婆家中更改裝束。一入內自然可與將軍會見，並於城內被當作客人般接待。



拉路等人都被美魯加多路公爵接待

被接待參加晚餐會

成為客人的拉路被邀參加晚餐會。被公爵拜託討代魔術師。按神甫所說，美魯所住的南塔入口有結界不能進入。據知打破結界的方法多美魯將軍也知道。現就去正處身城中的多美魯將軍處打聽那方法吧。

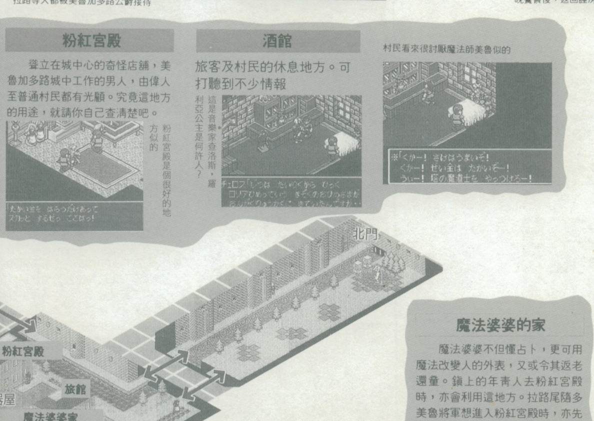


魔法師美魯住在鎮南方的某塔上

拉路、巴寶、哲多3人被拜託去討代美魯



晚餐會後，返回睡房前可找多美魯將軍打聽一番



粉紅宮殿

聳立在城中心的奇怪店舖，美魯加多路城中工作的男人，由偉人至普通村民都有光顧。究竟這地方的用途，就請你自己查清楚吧。

粉紅宮殿是個很好的地方似的

酒館

旅客及村民的休息地方。可打聽到不少情報

這是音樂家查洛斯．羅利亞公主是何許人？

村民看來很討厭魔法師美魯似的

魔法婆婆的家

魔法婆婆不但懂占卜，更可用魔法改變人的外表，又或令其返老還童。鎮上的年青人去粉紅宮殿時，亦會利用這地方。拉路尾隨多美魯將軍想進入粉紅宮殿時，亦先在此處變成中年男人的模樣才進去的。

去找魔法婆婆改變外形

地圖上記號

地圖上實線箭咀表示水平方向

去取長眠於地下墓地的亞美利多

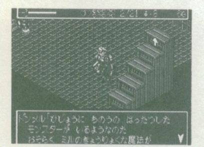
晚餐會後，去多美魯將軍處打聽，可取得有關亞美利多的情報。亞美利多在美魯加多路鎮的地下墓地。要取得它，一定要將地下墓地石碑上所刻的10個謎語解答。地下墓地的入口在鄰接敎會的小屋之中。



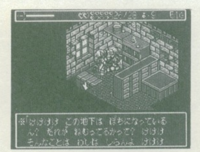
晚餐會中神甫告知有關美魯塔結界的事。然後可向多美魯將軍的地方進發



亞美利多於地下墓地中



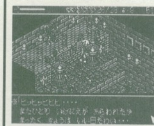
晚餐會的次日亦可打聽一番



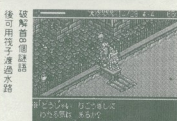
地下墓地入口於敎會旁的小屋內。進入前不要忘記先儲存。

地下墓地謎語的貼士

以下會教你可破解地下墓地中10個謎語的貼士。一響起「彼羅李羅」的聲音，火距的火又熄滅的話，即是謎語已破解。若失敗的話可走出房間再試一次。可挑戰無限次也可以呢。一破解首8個謎語，就會出現筏工，可去到水路的對岸，挑戰最後2個謎語。



首個房子會出現神秘的木仍伊男人



破解首8個謎語後可用筏子渡過水路

1號達利魯細頓

謎 黃色は赤の次、赤は黄色是紅色之後，紅色是白色之後，他注意到掉下來的東西是有意思的

貼士 「黃色是紅色之後，紅色是白色之後」顯示其行動的次序。「掉下來的東西」相信是指閱讀完訊息後出現的3團粘泥。要注意粘泥的顏色是不同的！

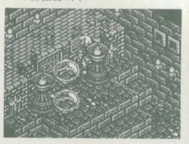


有3團顏色不同的粘泥。怎樣打倒這些粘泥倒是個問題

2!2號室、紅寶石、沉默

謎 彼は願いが叶うまで、他未如願以嘗前一聲也不發

貼士 「他」是指拉路。「願」就是解謎這目的。「一聲也不發」就是對付這房中出現2團的粘泥的方法。千萬不要發聲啊！



即使作出攻擊亦不要發出聲音。

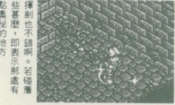
3號室、阿積、天空步行者

謎 空の戦士ジャックは空中戰士阿積非常喜歡作空中散步的

貼士 空の散歩をすればいいのだ。散宜作空中散步。由於要做到像散步似的，拉路跳起只略爲停留在空中不算是散步。一定要作更長時間的步行。總言之要由房的一角到另一角來回踱步。



到房子的每處找找。或許可簡單地將謎語破解



揮劍也不錯啊。若碰着些甚麼，即表示那處有點奧秘的地方

4號室　歇斯底理的瑪莉

謎

呷醋的祖莉會去天堂把東西擲向老板吧……？

貼士「東西」是掉在房間的石球。怎樣把出現的怪獸打倒也是個大問題呢。



出現的怪獸。用劍將其打倒就不能解謎了

5號室　占姆之光

謎

他常愛在火光旁邊讀書

貼士 火光指2枝火炬。問題在於掉到房中的開關於何處按下最好。



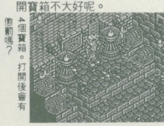
於何處按下這開關呢。若火光是火炬……

6號室、卑鄙的麼李

謎

天下的大賊都睡在這處。各種的盜賊行爲都要被上天罰作勞動

貼士 問題在於如何處置4個寶箱。由於有神秘的文字寫着，看來不打開寶箱不大好呢。



4個寶箱。打開後會有懲罰嗎？

7號室　黑色殺手

謎

黑色殺手正睡於此。由於殺了多人，常被仇人多次報復。

貼士 4隻骷髏骨中只有一隻是黑色的，怎樣處置它呢？神秘的文字「黑色 殺手」與黑色骷髏有關係吧。



4隻骷髏骨中有一隻是黑色的

8號室　騎士阿簡

謎

你眼中所見的東西不一定全是是真實的

貼士 這房子中某處像隱藏甚麼似的。由於備有箱子，不利用這箱子不能前行的地方也頗奇怪。細看後原來有與其他房子略爲不同的地方，就以那地方作重點調查吧。火光數目也要留意。



不用這箱就不能前行……



這台上很古怪。去徹底調查吧

B號室、DEAD AND END

謎

火球的意思

貼士 讀過神秘的文字後去到門前，即會出現火之靈魂。千萬不要被火球碰到。那門就會自然開啓。被火球打中着火，火很快就會熄滅。



捷足先登的巴寶，被火包圍着快要疾息了！



站在門前。火球出現時最好不作甚麼動作。

10號室　影子旁白

謎

所見的只是幻影，而真實往往伴隨着痛苦

貼士 即使攻擊木乃伊的身體它也不會倒下。要攻擊那處，好好讀一下神秘的文字就可得知。一發現其弱點就可迫其去到牆邊然後集中攻擊。打倒這傢伙就會出現裝有亞美利多的寶箱。



會吃掉你嗎！



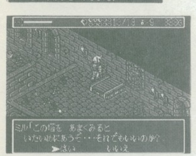
攻擊它的身體也不能令其受創

打倒美魯塔的魔法師美魯

手持亞美利多，就可打破美魯塔的結界。進入其中會有幾塊告示板，並寫有令拉路不安的文字，不過不要胆怯。將「打倒惡魔法師美魯！」這句話藏在心裏向前進吧。沒有幹勁，越過這迷宮就難了。



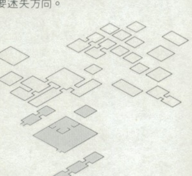
拿着亞美利多，結界就會消失

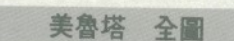


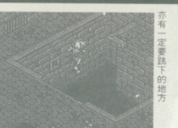
只是嚇你而已。可不用理會，向前行吧！

美魯塔

讀過①的牆上告示板，顯示出前進的意向，它就會消失。這個地帶沒有太複雜的裝備。於④的告示板中，它會告示板中，它會告訴你：與其空手離去，不如給你一些好東西。接受這忠告也無妨。取得可以取的東西後，就去把魔法師美魯打倒了。由於拉路是寶物獵人，故此這樣的討價還價是沒問題的。此外，塔內有很多彎曲的地方，不要迷失方向。



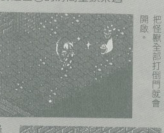

美魯塔　全圖



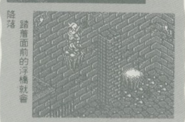
亦有一定要跳下的地方

打倒②敵人前進

於這房中若不先打倒在下面的怪獸，就不能擺脫門的裝置去到③了。此外眼前的浮橋只踏上一次就會降下，行動失敗時一定要返回①的房間重頭來過。

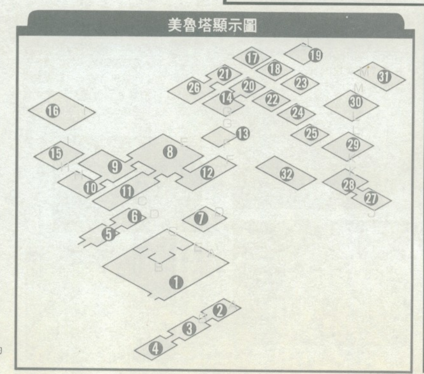


把怪獸全部打倒門就會開啟。



踏着面前的浮橋就會降落

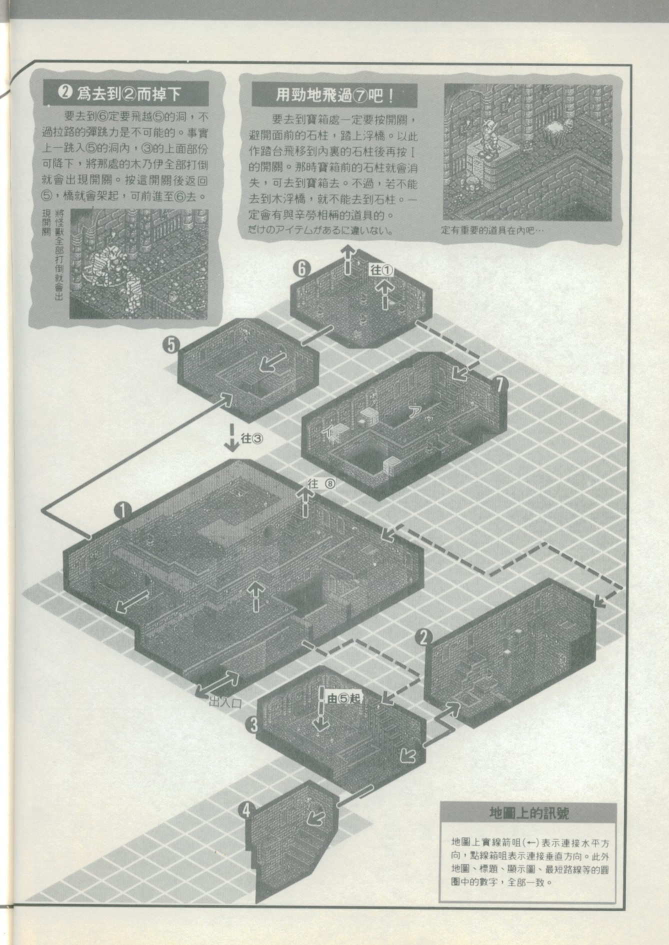
美魯塔顯示圖



圖上的字母表示房間的連接處。

最短路線

❶－❷－❸－❶－❺
❸－❶－❺－❻－❼
❻－❽－❾－❿－❾
⓫－❿－⓯－⓰－⓱
⓲－⓳－⓴－㉑－㉖
㉑－⓴－⓳－㉗－㉘
㉙－㉚－㉛


❷ 爲去到②而掉下
要去到⑥定要飛越⑤的洞，不過拉路的彈跳力是不可能的。事實上一跳入⑤的洞內，③的上面部份可降下，將那處的木乃伊全部打倒就會出現開關。按這開關後返回⑤，橋就會架起，可前進至⑥去。
將怪獸全部打倒就會出現開關
用勁地飛過⑦吧！
要去到寶箱處一定要按開關，避開面前的石柱，踏上浮橋。以此作踏台飛移到內裏的石柱後再按Ｉ的開關。那時寶箱前的石柱就會消失，可去到寶箱去。不過，若不能去到木浮橋，就不能去到石柱。一定會有與辛勞相稱的道具的。
だけのアイテムがあるに違いない。
定有重要的道具在內吧…
往①
往③
往 ⑧
由⑤起
出入口
ア
イ
地圖上的訊號
地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。



美魯塔 2

一登上美魯塔地圖1的⑦，就會到達⑧。於此處會突然出現稱作黑妖精的難關阻擋着拉路的去路。不想方法就不能前進。擊退黑妖精後，就去四圍調查一下這帶的房子吧。或許可取得新的情報吧。其後更有隱藏的通道、裝置房，彎曲地帶、强力怪獸在等待着呢。克服了不少難關的拉路，還有與黑妖精的決鬥、與魔法師美魯的決鬥在等待他呢，可說透不過氣呢。

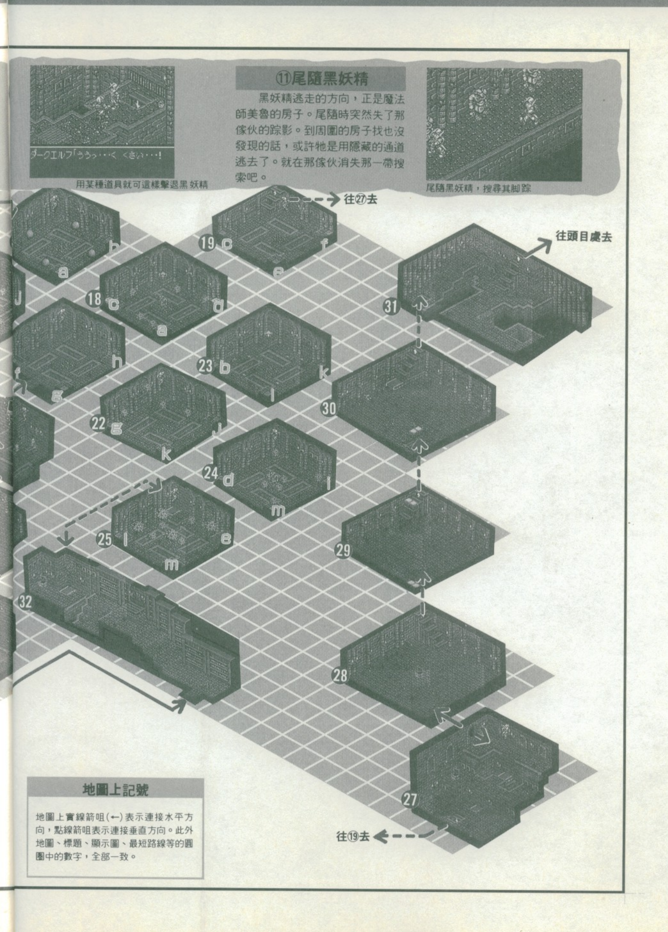
雖有點不願意，也要以後美爾拿神宮的房間做據點。

美魯塔全圖

⑧黑妖精的弱點是甚麼呢 !?

黑妖精會向正前進的拉路襲來。擊退這傢伙，必需有特別的道具。那道具正在塔內某處，還未取得的人是較難找到的。不過或會有意外發現。

圖上字母表示與彎曲地帶的連接



用某種道具就可這樣擊退黑妖精

⑪尾隨黑妖精

黑妖精逃走的方向，正是魔法師美魯的房子。尾隨時突然失了那傢伙的踪影。到周圍的房子找也沒發現的話，或許牠是用隱藏的通道逃去了。就在那傢伙消失那一帶搜索吧。

尾隨黑妖精，搜尋其腳踪

地圖上記號

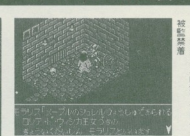
地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

逃出地下牢，追尋美魯加多路公爵

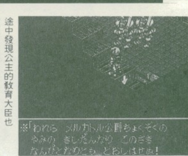
打倒魔法師美魯後，從美魯口中得知美魯加多路公爵徵收高稅收、若待領土居民。看來只有再次與美魯加多路公爵會面才能把問題解決。以下將解說與美魯加多路公爵會面開始至拉路爲得到太陽石而向綠迷宮進發的過程。宜先回到美魯塔去，於敎會預先儲存。



不似是說慌，可以相信吧。只有去找公爵求証。



途中發現公主的教育大臣也被監禁着

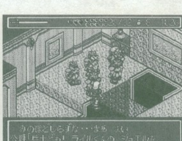


黑暗騎士團?! 美魯加多路公爵竟造出這些東西來呢

求証

要証實美魯的說話，唯有去與美魯加多路公爵會面。先與守門的士兵說話才入城內吧。執事及美魯加多路公爵以與之前完全不同的友好態度出來迎接，不過後來態度却完全改變了。現拉路終於明白正如美魯所說，美魯加多路公爵正是諸惡的根源。

守門士兵及執事雖然很親切地迎接拉路…



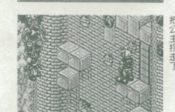
美魯加多路公爵果然是個窮兇極惡的人。奪了寶石後還將他困在地下牢呢

羅莉亞公主被拐走了

逃出地下牢後，於西之塔最上層的房中發現了哲多。他接受了公爵的新任務，將羅莉亞公主囚起來。哲多帶着公主逃走了！



竟成爲公爵的爪牙，把公主囚着呢

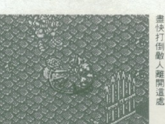


哲多在空中飛翔着，並把公主拐走了

逃出地下牢

被美魯加多路公爵搶去了紅及紫寶石後困在地下牢最底部。向上前進的話，可從美魯加多路城的西之塔走出來。途中，更從被困在牢獄的羅莉亞公主的教育大臣摩拿李斯口中得知公主被囚在城中某處。再向上前行，城中士兵會死纏着你，不要胆怯將他們打倒吧。

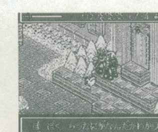
地下牢最深處。只要向上走就可逃出



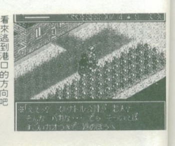
盡快打倒敵人離開這處

公爵在何處呢？

從西之塔跳下，由城中逃出吧。其後從守衛的士兵打探下，得知公爵奪走了拉路的寶石後，即隨士兵逃走了，且無人目擊到過程呢。美魯加多路城內看似被陌生的士兵侵佔了似的。不過還是先找出可惡的公爵吧。



被自己的部下也騙了，直沒骨氣呢



看來逃到港口的方向吧

燈塔被破壞

尾隨公爵，於美魯加多路港行走，就發覺比之前暗了呢。從港口的人口中得知公爵將利馬的燈塔破壞了。公爵從水路逃走了，却因爲沒有燈台的照明，想開船追趕也不成。先去利馬處，看看有沒有解決方法吧。



公爵用船逃走了。燈塔被破壞以致不能追上他。



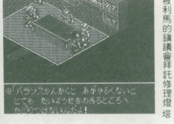
利馬燈塔破壞，全港口都變暗了。

修理燈塔

從利馬燈塔的守望員中得知，只要有太陽石就可修好燈塔。而去到鎮長家，亦被拜託去拿回綠迷宮的太陽石來。



燈塔守望員不愛說話呢



被利馬的鎮議會拜託修理燈塔

找出多美魯

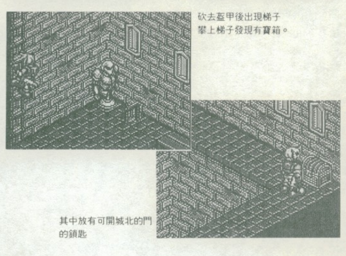
從港口鎮利馬燈塔守望人口中，得知往綠迷宮的路上，城中的士兵定要受訓練才能用。與美魯加多路城的多美魯將軍會面時，他說現正與入侵的敵人作戰，把他們打倒後才再交談。他會告訴你有開門的鎖匙及去綠迷宮的方法。首先去取鎖匙吧。



與多美魯會面時，正是激戰中。去幫助多美魯吧

多美魯說不能將財物交給美魯加多路公爵的

有可打開城北的門的鎖匙



砍去盔甲後出現梯子
攀上梯子發現有寶箱。

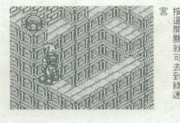
其中放有可開城北的門的鎖匙

往綠迷宮去

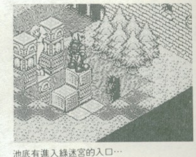
用剛取得的鎖匙開城北的門後，去按內裏的開關。開關設於房的高處，不過可使用壁內的梯子。按開關後即走出外面，會有池水爲你引路，可去到綠迷宮去。



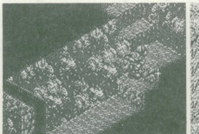
用剛才取得的鎖匙開門，進入房的內部



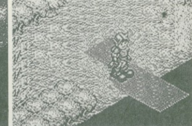
按這開關就可去到綠迷宮



池底有進入綠迷宮的入口…



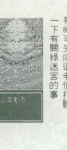
穿過這處，走出美魯加多路城北



前面有稱作「迷失的森林」的綠迷宮

往綠迷宮尋找太陽石

拉路爲了找出太陽石，踏進綠迷宮中去。這處有很多在田野上亦會有的陷阱，連地窟也相形見絀呢。一方面用這地圖確定現在的位置，一面愼重向前行吧。於此取得太陽石，修理好利馬的燈塔後，就可開船了。



初時可先向這老伯打聽一下有關綠迷宮的事

關鍵在名犬摩哲處

在正常的情況下前進，會有稱作摩哲的名犬來幫助。摩哲會引領拉路到自己的主人那麼去。那時就可從他手中取得摩哲笛這重要的道具。

最短路線

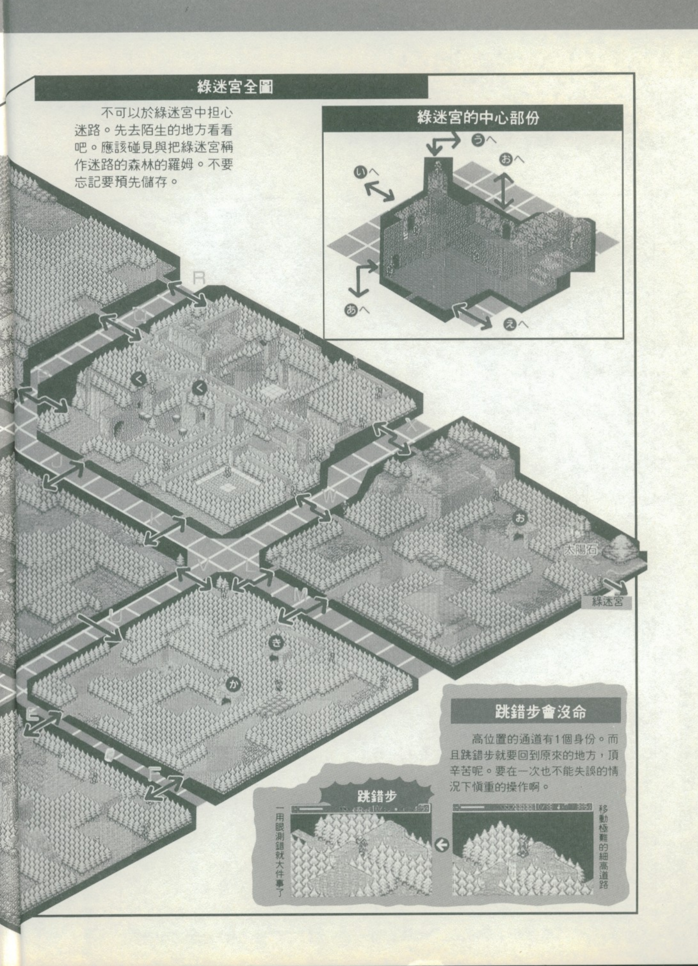
往美魯加多路去

地圖上記號

地圖上實線箭咀(←)表示連接水平方向，點線箭咀表示連接垂直方向。此外地圖、標題、顯示圖、最短路線等的圓圈中的數字，全部一致。

綠迷宮全圖

不可以於綠迷宮中担心迷路。先去陌生的地方看看吧。應該碰見與把綠迷宮稱作迷路的森林的羅姆。不要忘記要預先儲存。



跳錯步會沒命

高位置的通道有1個身份。而且跳錯步就要回到原來的地方，頂辛苦呢。要在一次也不能失誤的情況下慎重的操作啊。

一用眼測錯就大件事了

移動極難的細高道路

GAME SLAVE奇遇記

容易受傷的「男人」

上期講到，我哋成班朋友上咗大人氣屋企玩，見到佢買咗部超勁嘅投射電視，問吓問吓，才知到大人氣條友仔失戀，被佢個心肝寶貝CAROL飛咗。

唉，身爲佢老友的我「亞超」，見到佢咁謝，咪成晚同佢打機、飲啤酒……點知我哋玩到零晨三、四點時，大人氣屋企個電話突然響起，大人氣突然彈起，我哋其他幾條友都好緊張，好似大敵將至，唔知個電話係唔係CAROL打黎。我見到大人氣隻眼好似老虎咁，他說：「等我聽。」跟住他慢慢走到電話前，手有少少擅抖，他深呼吸一下，便提起電話……

當時，我豎高耳仔，想聽吓大人氣講咩，但條友好似識腹話咁，而且佢又背住我哋，所以全完聽唔到講咩。

突然，響零晨三、四點的時間，一名平日英明神武的大人氣打破寧靜，大叫：「CAROL，你要咩我都可以比你，你唔好走啦！」接着這聲巨響後，我哋都聽到一些微弱聲音，原來是我哋的勇者大人氣響到喊，喊喊吓，大人氣手上緊握電話，從佢的手汗中滑落，跟着成個一百五十幾磅，的男人就好像魷魚般撻咗落梳化邊，喊過不停。

我見大人氣咁悽涼，急步走上前，好似拍緊「龍的心」咁，抱住佢個頭，同佢講：「算啦，咁嘅女人唔駛恨啦，你對佢咁好，佢都唔珍惜，佢傻之嘛。」我一講佢一路喊，其他人都唔知點好。大人氣終於捉住我大脾喊咗近一個鐘，然後瞓着咗，但我條褲就濕晒。

老實講，我同大人氣做咗咁耐死黨，我都未見過佢喊，更加未見過佢喊到咁樣。我估將佢的遊戲機打爛晒，佢都無咁慘。唉！女人的威力真係利害，真係好就女人，唔好就累人，小心呀，男人！

保存版全攻略

解剖檔案 0001
3X3 EYE'S

保存版攻略是一份俱有保存價值的攻略，一份數十年後拿回來玩也適合，現在由Dr. TANG爲您們細心解剖，由於他是見習醫生，因此希望各位看完後給多少意見給他，好使他能成爲一位眞眞正正的RPG醫生。

院長：
Dr. E.

三隻眼完全攻略

一般指令

按A鈕可與別人交談或調查可疑的地方，按B鈕可叫出指令窗。

どうぐ道具欄

①つかう　使用物品
②すてる　丢掉物品
③そうび　裝備武器、防具
(i)ぶき　裝備手上武器及裝備身體防具
(ii)あたま　裝備頭部防具
(iii)うで　裝備手上防具
④ステイタス　叫出能力表

戰鬥指令

①こうげき　攻擊
②どうぐ　使用道具
③にげる　逃走
④まじゆつ　使用魔法
⑤ぼうぎよ　防禦
⑥ちいせい　回復八雲的體力
⑦三隻眼　令佩的三隻眼呼喚出來，攻擊所有敵人。

攻略

有一天，東京的夢之島突出現了一條光柱，於是妖擊社的李鈴鈴和八雲到夢之島調查，突然間空中出現了一隻人面鳥，人面鳥把女主角佩帶到夢之島，原來佩來到東京是與八雲會合，一起調查石像的迷。

男女主角會合後，到香港妖擊社向李鈴鈴取一些情報。從鈴鈴口中得知，在九龍某一間古董店可買到聖壺（こうそ）和聖劍（せいさい），佩和八雲只好到Station搭地下鐵到九龍，出了地鐵站後到右下方的古董店買聖壺及聖劍，但店主說這兩樣東西已買了給一個人，雖然是非常失望，但在古董店中卻有こまん書（古文書）及ピうミッドの書（金字塔之書）出售，得到這兩本書後到999商店中買白紙（じゆんぱくのかみ），八雲就可劃符驅魔及療傷了。之後再回妖擊社找鈴鈴，從鈴鈴口中得知，買了聖劍和聖壺的人被抓往印度的チベツト中，臨到機場的時候，龍道士便提意主角們買炸彈（プうスチツクボム）以備不時之需，但最好買10至20個。因爲到了印度會大派用場，之後到機場座飛機往印度，到達後再乘搭車到チベツト去。在チベツト的神殿中見到一名被關在牢中的囚犯，和他交談中得知他想得到長生不老才買下兩件寶物，交談完畢後用炸彈把牢房的門打開，此時那人就會加入行列，一同冒險。

然後，一伙人又一同乘搭飛機返回香港找鈴鈴拿進一步的情報，原來他們要先到希臘打探有關聖鍵的下落，所以一行人又要忽忽忙忙去希臘打探進一步的消息。

終於在雅典（アテね）的酒吧裏找到一名男子，他便會叫我們到雅典左上方的洞穴（アゴラのこせき）找尋アゴラの像，千辛萬苦的洞穴冒險，終於可找到アゴラの像，把它帶回右下角的博物館和館長交談，他願意把パドソアヌの鍵交換アゴラの像，這個鍵傳說是用來把開ゼウス神殿（宙斯神殿），在雅典中共有兩處神壇，在其中一個壇的中央使用ハドソアヌの鍵，就會出現一個入口，進入神殿後就可找到宙斯像，但是沒有什麼發現；於是主角就把炸彈炸爛石像拿幾塊石像的碎片（ゼウスぞうのかけら），然後搭車去奧林匹克（オソフピイア），在敎堂和神父交談，神父說只要在奧林匹克的右上角的宙斯台上用血染的神像碎片就能打開ヘラ神殿，但碎片上沒有血，原來只要在敎堂外的左方神壇上和男子交談後，他就會把小刀（せサバイバルナイフ），只要把碎片和小刀在神殿上一起使用，然後再到右上方的宙斯台上使用血染的碎石，左方的ヘラ神殿大門就能打開。

進入ヘラ神殿後走走，就能通過ヘラ神殿到達ゼウス神殿之2室。不久，在宙斯找到セイナルいし。

出了迷宮後，立即使用タクビのワえ，叫出人面鳥載主角們到アトス山區，在山區中有一間小屋，屋內的修士口中得知要到デルフイ的阿波羅神殿（スポロソ）到達デルフイ的スポソ神殿，但不能進入神殿，原來要首先到道具屋購買水桶（コロキテス）及美杜莎之眼（メドコーサのめ），之後再到城中心的水池使用水桶拿出來喝，這樣就可以進入阿波羅神殿，在神殿就能見到阿波羅神像，在神像面前使用美杜莎之眼，當使用美杜莎之眼的同時，阿波羅就會顯靈爲美杜莎之眼作法。

出了迷宮後，立即叫人面鳥出來，帶主角們到奧林匹克山（オリンポス），並找到美杜莎之像，像的面前使用美杜莎之眼，就會出現一個迷宮（チンプルオブスカイ）。在迷宮內摸索就能找到プロピライア之匙。然後立即回雅典的西南方神壇使用プロピライアの匙，就能開啟パルテノン神殿的門在迷宮內可找到第三把聖匙，得到聖匙後就立即回香港找妖擊社的李鈴鈴，得到情報後，下一個旅程就是到墨西哥（メキシコ）旅行。到達後首先到テオテイワカソのいせき參觀名勝，在左下方有一個神殿入口。入口處有一個男子擋住，和男子交談後立即到メキシこシヂ（墨西哥市），在當地的敎堂裏的神父全都死了，但在一間敎堂內發現一個生還的神父，神父說快救太陽神，然後再回テオテワカンいせき，發現最初擋住門口的人被殺了。八雲進入神殿（ケルシアルコアトル），在神殿中找到一座太陽神像，用炸彈炸開石像就可進入另一個神殿（ししやのとうり）。

古神殿入口處有三個入口，最上的入口是月神神殿，但神殿被封了。在右邊是太陽神，太陽神說三邪神在月神殿（つきのピラミッド

）救月神，但在救月神之前，先到左邊的シヤカーの神殿拿所羅門之書（ソロモンの書）及10術之書（10しようの書）。

接著，就到月神殿處，有三位邪神，打敗他們後就可得到せいはい及ピラミデイオン兩把聖匙，得到兩把聖匙後，墨西哥的旅程都圓滿結束了。但臨走之前，墨西哥內還有一個迷宮，在內可得到つしスコ的寶物。

然後回香港後，到九龍的古董店鑑定つしスコ，便可換得うまさむねと的厲害武器，再到李鈴鈴處，鈴鈴會帶我們到夢之島，再進入コゾロソ（崑崙），崑崙有五個祭壇，只要放適當的匙就能開啟迷宮，分別是水，火地、空、風。每個迷宮內分別有一個守護神，他會問你五種匙的屬性，只要答對五個守護神的門匙，崑崙の門就可打開，若答錯就要受罰了。

進入聖地（せいちい），在聖地的中央有一個人，打倒他後便回到妖擊社找鈴鈴，此時鈴鈴又叫我們到喜馬拉亞山（ヒマラヤやま）因為這地有妖怪出沒，請消滅那些妖怪，但八雲說在印度認識的那個人，將聖地的人打倒後便回了美國，所以人力不足，不敢去。但此時李鈴鈴卻說在印度的新德里（ニコーデソー）的999商店內有新同伴加入，到達新德里的999商店，原來新的同伴職業是一個商人，名叫（ハーン），那商人並帶來了兩隻魔獸的蛋，分別是「ツオウソン」及「コアンヤア」，但必般制服它們，它們才會服從主人。於是ハ雲就和戰鬥並制服它們，另外商人還給ハ雲「ダイダロスのはね」。

回香港後問鈴鈴那是什麼東西，鈴鈴說古董店的老板會知道的，把那東西交給古董店給老板看，他願意用ラビソンス之匙交換它可打開希臘的奧林匹克的右上角的迷宮，於是主角便趕去希臘，在奧林匹克的右上角發現迷宮及入口，進入迷宮（名叫ラビソンス），在迷宮內可找到「シウアのつめ」，如裝備在佩身上，就可使用こラ術，威力非常強勁。

再回到香港找李鈴鈴，她又說要回印度找一名仙人，於是主角又去印度的吉貝（チベツト）的そういん中找到仙人，仙人說メウシズ神殿內，必須在九個神像中炸出45塊碎片（ましようのいし）並要在メウシズ殿的方陣內組成1到9任何一列相加總和是相等3×3方陣。

主角一行人上了喜馬拉亞山（ヒマラヤやま），但因為山太高，不能乘車上山，一定要叫人面鳥帶主角上山才行，到了喜馬拉亞山，使用メラシ神殿之匙進入迷宮，找到メラウシズ神殿之匙，進入迷宮，把頭腦打敗就可以了。

打敗了頭目後，八雲一行人就乘搭飛機回香港，不料途中佩給人捉走了，而且飛機失事，而八雲被敵人打至不醒人事。當八雲醒來的時候，他已經在妖擊社，鈴鈴告訴八雲，香港的研究所是魔物的基地，於是八雲就趕往研究所（けんきゆうじよ），在研究所內找不到佩，反而在內見到在機上打敗八雲的人，從她口中得知她是一個聖獸，要借助佩的三隻眼力量來維持長生不老，所以為了得到三隻眼，向八雲攻擊，在戰鬥中突然有隻八爪魚悶那人攻擊，見到八雲因為見到聖獸的遭遇，所以捨身把那人救回。

出了研究社後回妖擊社找李鈴鈴，鈴鈴說有一個人寄了信來（キンカラ），但不知他是什麼人，都要和商人及鈴鈴到印度的新德里走一次，在街道的右上角發現一個迷宮入口（はじきお）在迷宮內發現一個台，上面有些留言，說佩在ビジヤソア的上方的ガールハパテイヤム神殿，然後再到石板處就可發現一條匙（マスターキー）到達那神殿後再用マスターキー打開大門，但開了大門後，鈴鈴和商人都要回香港，八雲在神殿內見到那個寄信給八雲的人，原來他想借八雲之力打敗カキカ，在那人的隔離房間就能救出佩，不久便遇上カキカ，兩人合力就能把カキカ打倒，正在此時間，在機上打敗八雲的人會再次出現，今次不是和我們戰鬥，而是加入行列一齊冒險，並帶八雲去阻止三眼龍復活，不久，就發現了カキカ，但已經太遲了，他已將三眼龍喚醒，為了要看結束畫面，不惜和它決一死戰，只要把カキカ打敗，就可看結束畫面了。

攻略地圖

①一代表樓梯，若數字相同是相通的
△一代表起點
•一有特別的東西

ゼウス神像

① ② ① △

B1

B2

③

B4-1

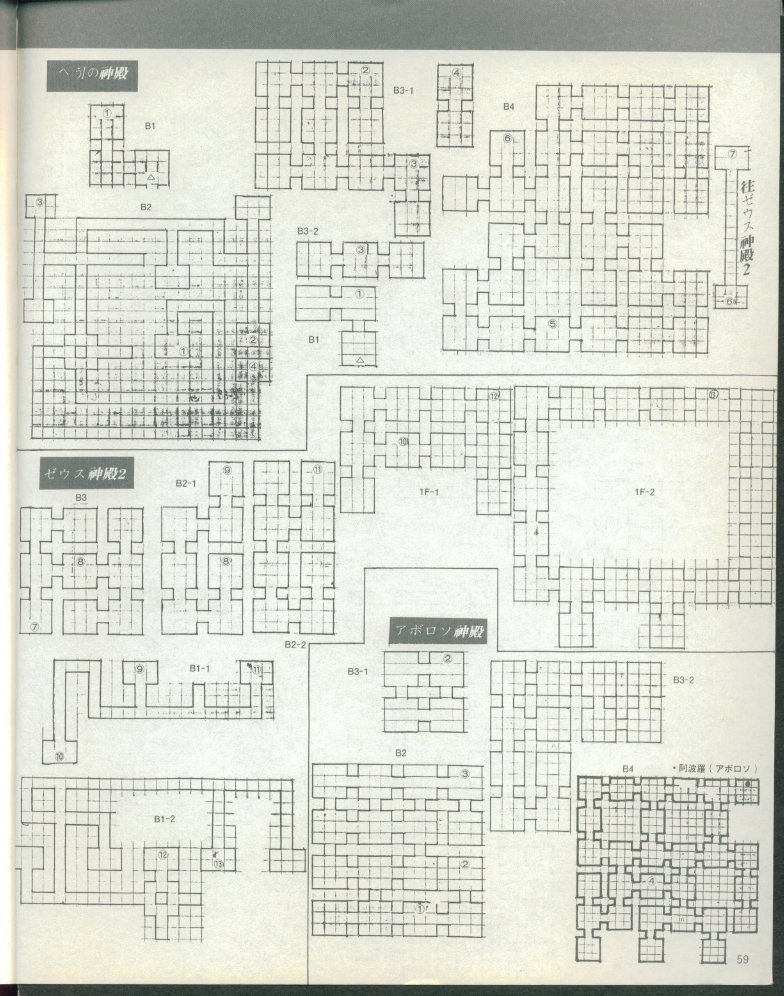
B4-2

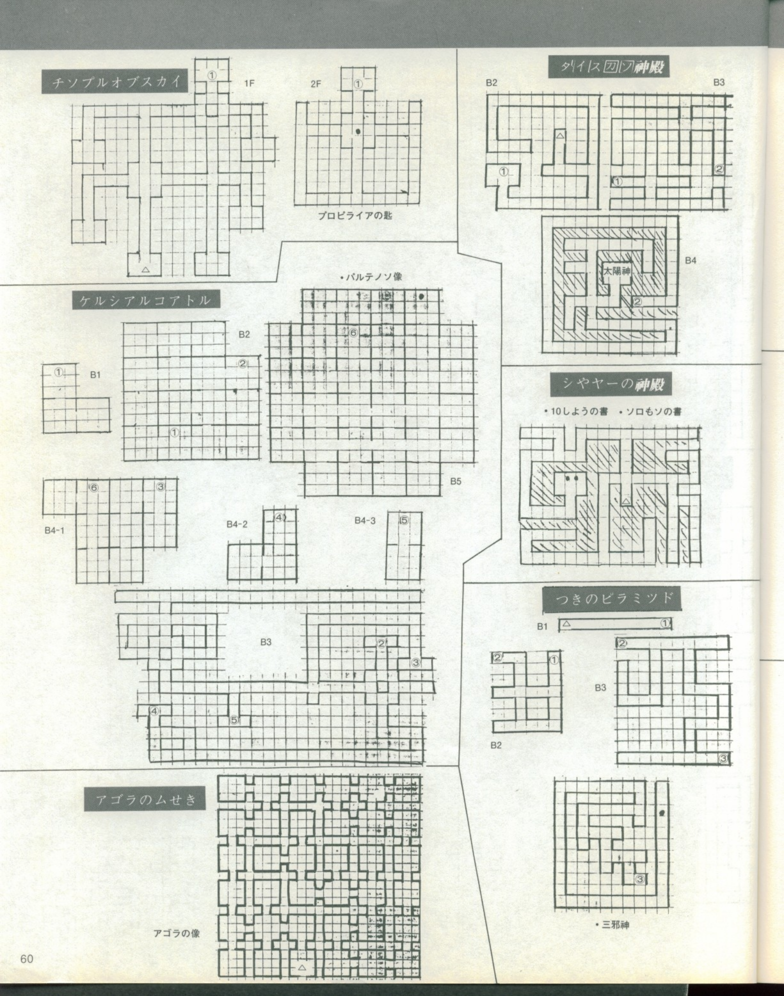
ゼウス神殿

④ ③ ⑤ ⑤

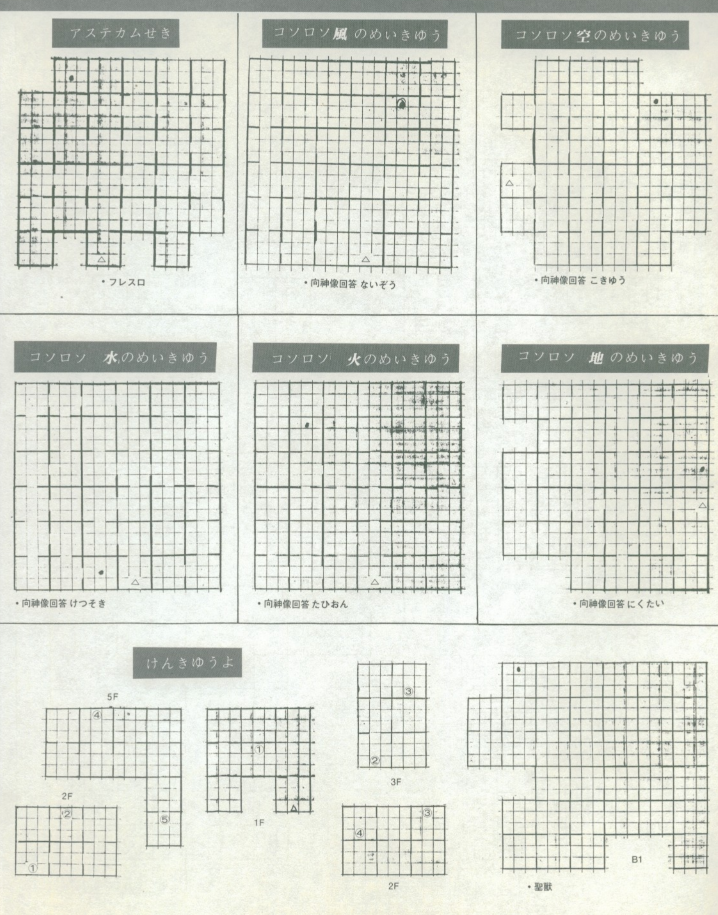
B3

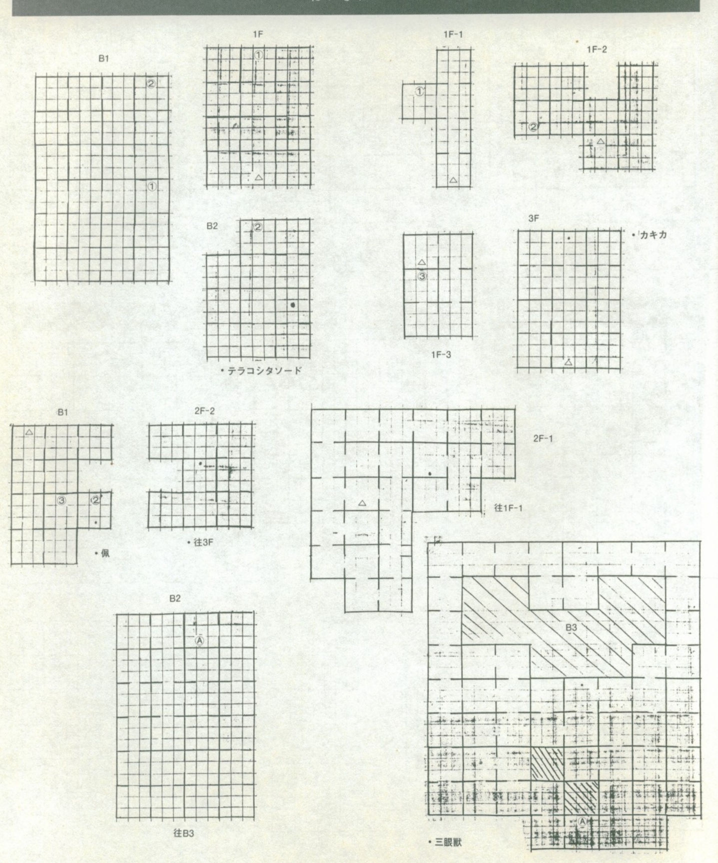
B4


ヘラの神殿
B1
B2
B3-1
B3-2
B4
往ゼウス神殿2
ゼウス神殿2
B3
B2-1
B2-2
B1-1
B1-2
1F-1
1F-2
アポロン神殿
B3-1
B3-2
B2
B4
・阿波羅（アポロン）



チソプルオブスカイ
1F
2F
プロピライアの匙
タイス四ソ神殿
B2
B3
B4
太陽神
ケルシアルコアトル
・パルテノソ像
B1
B2
B5
B4-1
B4-2
B4-3
B3
シヤヤーの神殿
・10しようの書　・ソロもソの書
つきのピラミツド
B1
B2
B3
・三邪神
アゴラのムせき
アゴラの像


アステカムせき
・フレスロ
コソロソ風のめいきゆう
・向神像回答 ないぞう
コソロソ空のめいきゆう
・向神像回答 こきゆう
コソロソ 水のめいきゆう
・向神像回答 けつそき
コソロソ 火のめいきゆう
・向神像回答 たひおん
コソロソ 地のめいきゆう
・向神像回答 にくたい
けんきゆうよ
5F
2F
1F
3F
2F
B1
・聖獣

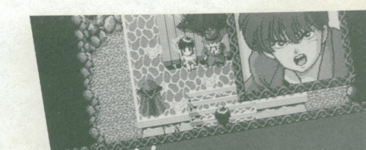


B1
②
①
1F
①
△
1F-1
①
△
1F-2
②
△
B2
②
・テラコシタソード
1F-3
△
③
3F
△
・カキカ
B1
△
③
②
・佩
2F-2
・往3F
2F-1
△
往1F-1
B2
Ⓐ
往B3
B3
Ⓐ
・三眼獣

類別	名稱	對象	效果	MP
魔術	てうじゆつ	所有敵人	攻擊一次	10
魔術	シウアのつめ	所有敵人	攻擊一次	8
魔術	がえんじでく	敵1人	攻擊一次	3
魔術	とうけつじでく	敵1人	攻擊一次	3
魔術	てい	敵1人	催眠	2
魔術	ケツカイ	同伴一人	加强防御力	5
魔術	アグニマーヤ	敵1人	攻擊一次	3
魔術	バーコマーヤ	敵1人	攻擊一次	6
魔術	ふくせいチコウ	敵1人	有毒的攻擊	5
魔術	テイチンチイ	同伴一人	加强力量	8
魔術	タクヒ	其他	加强運氣	1
魔術	フエイオー	其他	出現妖魔	2
魔術	ホンニヤン	其他	出現妖魔	4
獸魔法	トウチヤオ	敵人	攻擊一次	2
獸魔法	チンクウ	所有同伴	防御魔法攻擊	1
獸魔法	ツオウリン	/	加强速度	1
獸魔法	コアンヤア	敵人	攻擊一次	4
神護魔法	すいせいのせいれいこふ	同伴一人	回復正常	
神護魔法	かせいのせいれいこふ	同伴一人	回復正常	
神護魔法	もくせいのせいれいでふ	同伴一人	回復HP	
神護魔法	どせいのせいれいでふ	同伴一人	回復MP	
神護魔法	ソロモンのでふ	所有同伴	將攻擊反彈過敵人處	
神護魔法	ルシフエルのでふ	一隊敵人	攻擊一次	
神護魔法	ベルゼブブのでふ	一隊敵人	一直攻擊	
神護魔法	アスタロトのでふ	一隊敵人	攻擊一次	

1.佩　2.八雲　3.鈴鈴　4.商人　5.印度認識的人　6.女戰士

日中對照		使用者
てもんしよ	有毘崙派秘密	
パスポート	護照	
せいけん	聖匙	
てうそ	聖匙	
せいそう	聖匙	
せいはい	聖匙	
ピラミデイオソ	聖匙	
アゴラのせきそう	換ハドソアヌスのかき	
ハドリアヌスのかき	入宙斯神殿	
せいなるいし	聖石	
ゼウスぞつのかけら	解封印	
プロピライアのかき	進入神殿用	
ナウシズしんぞんのしよ	關於ナウシズ神殿秘密	
ナウシズしんぞんかき	入ナウシズ 神殿	
フレスコ	換ようとうまさむね	
ほういん	証物（在999社買）	
うビリンスのかぎ	寶庫之匙	
シヴアのつめ	光術	1



マスターキー	開神殿用		
げどくざい	解毒		
アルコール	解麻痹		
ヒスイ	跳出迷宮		
ましようの	解魔法陣		
タクヒのつえ	叫人面鳥	1	
ちりしよ	有關神殿秘密		
てうくうけん	機票		
オニキス	製造防具		
イングラム	槍	1,3,6	
M1カービソ	槍	1,3,6	
フアキルズボンズ	武器	6	
テラコツタソード	武器	1,5	
タロンオブキンウ	製造ダイヤモンド		
エンゼルチイアラ	製造くじやくいし	1	
せんてうつう	武器		
カマンソード	武器		
ビスコンテイ	防具	1,3,6	
フエアリー	防具	1,3,6	
デザイアー	防具	5,1,2	
ブラサム	防具	5,1,2	
カイザー	防具		
ジヨーカー	防具		
せんてうとう＋2	製造武器		
せんてうとう＋3	製造武器		
ピラミツドのしよ	製造神符		
リロモンのしよ	製造神符		
アルマデルのしよ	製造神符		1
5しようの書	魔術		1
8しようの書	魔術		1
10しようの書	魔術		
しゆんぱくのかみ	作護符		
ばくれつごふ	攻擊敵人		
かじふくでふ	回復HP		
ませいでふ	暫停敵人		
ベクレツカン	攻擊敵人		
プラスチツクボム	炸開要炸的東西		
ジエイダイト	製造ヒスイ		
くじやくせき	製造防具		
トルコいし	製造武器		
ラピスラーズリ	製造防具		
フアイアンス	製造防具		
アラバスター	製造防具		
せんりよくがん	製造武器		
ダイヤモンド	製造武器		
オパール	賺錢用		
サフアイヤ	賺錢用		
きん	製造防具		
ぎん	製造防具		
メドコーサのめ	裝在美杜莎像上		
オリーヴ	賺錢用		
チエストス	賺錢用		
コロキテス	裝泉水用		



バタニコス	賺錢用	
ブルカ	賺錢用	
パピルスのかみ	賺錢用	
モスクランプ	賺錢用	
カマンソード＋2	製造武器	
カマンソード＋3	製造武器	
ビスコソテイ＋2	製造防具	1,3,6
ビスコソテイ＋3	製造防具	1,3,6
フエアリー＋2	製造防具	1,3,6
フエアリー＋3	製造防具	1,3,6
デザイアー＋2	製造防具	1,4,5
デザイアー＋3	製造防具	1,4,5
プラサム＋2	製造防具	1,4,5
プラサム＋3	製造防具	1,4,5
カイザー＋2	製造防具	
カイザー＋3	製造防具	
ジョーカー＋2	製造防具	
ジョーカー＋3	製造防具	
せいめいのぞう	賺錢用	
せいぼぞう	賺錢用	
チヤクのかめ	賺錢用	
かりのぞう	賺錢用	
つりのぞう	賺錢用	
みつまたぼ	賺錢用	
きんのりんご	賺錢用	
おうごんのひつじ	賺錢用	
ダイダロスのはね	換ラビリンスのかぎ	
サドイバルナイフ	需要血液時用	
すいせのでふ	解毒及麻痹	
かせいのでふ	回復MP	
もくせいのでふ	完全回復體力	
とせいのでふ	回復全隊體力	
ソロモソのでふ	防禦魔法的攻擊	
ルシフエルのでふ	攻擊所有敵人	
ベルゼブブのでふ	攻擊所有敵人	
アスタロトのでふ	攻擊所有敵人	4
くない	武器	4
しゆりけん	武器	4
フエザーナイフ	武器	
スロウナイフ	武器	5,6
カタール	武器	
ダガー	武器	5,6
トソプルダガー	武器	1,4
つちほこ	武器	
ロングソード	武器	
モーニソグスター	武器	
きんせいのでふ	逃出迷宮	
ジルのつぼ	賺錢用	
コールドビーンズ	賺錢用	
ペーパークラフト	賺錢用	
ペーパークラワー	賺錢用	
きぼりにんぎよう	賺錢用	
むぎわらざいく	賺錢用	

べつこうざいく	賺錢用	
サラツペ	賺錢用	
サングレピチヨン	賺錢用	
ようとうまさむね	武器	2
サンセツコソ	武器	3
サイ	武器	3
トンフアー	武器	3
せいりゆうとう	武器	2,3
メリケンサツク	武器	2,3,5
つめ	武器	3
ベレツタM84	槍	2,3,5
ベレツタM92 F	槍	2,3,5
92ベンタグラム	槍	2,5
35フマグナム	槍	2,3,5
44マグナム	槍	2,3,5
シグ・ザウエル	槍	2,3,5

民主牆

換機係時候

小弟那部「世嘉飛鷹加超任卡」越來越唔對路，因爲最大嘅問題就係，有些遊戲的SAVE DATA不能BACKUP(抄)落碟，因此常常搞到D GAME玩玩吓半途而廢。小弟去問過D GAME SHOP，佢地話這根本唔出奇，因爲兩用機多數有些毛病，再加上配了ADAPTOR，接觸方面是一個大問題，所以如果只是不能將SAVE DATA抄落碟已經十分好彩。聽了這番話眞係十分無奈，我估換機係時候。

超任卡的犧牲品

改革成功

看了「GAME CLUB」幾乎一年，由一本幼嫩的GAME書發展到一本頗成熟的GAME書，已經有不少改變，但本人覺得書本身的彩頁仍然太少，但自從37期改革後，加了彩頁及改了SIZE，令到整本了喚然一新，雖然加了價，但仍然覺得O.K.，但看看「超級激烈技」，則似乎有點死氣沉沉，未知貴刊有否考慮過也將「超級激烈技」作出改革呢？

GAME 畫專家上

無良印品

小弟前一排於九龍城龍珠商場逛逛時，見到一間影印舖有一大疊影印品，而面頭則是一本「星際」(台灣GAME書)，想一想，原來那裏的GAME SHOP將星際的攻略影下來，再用高價賣出。那些甚麼「勇者鬥惡者5」、「七龍珠Ⅲ」等完全攻略，全部是由那些台灣雜誌影下來。其實那些雜誌本身也是賣＄35，於＄35的書中影出來的嘢賣＄25，你話抵唔抵，不多買原書仲好！

RPG 迷上

香港遊戲流行榜

本週位置	上週位置	遊戲名稱	遊戲形式	製造商	機種
1	2	STREET FIGHTER II	ACT	CAPCOM	SFC
2	4	STREET FIGHTER II'	ACT	CAPCOM	ARC
3	3	DRAGON BALL Z	RPG	BANDAI	SFC
4	1	足球小將 III	SLG	TEMCO	SFC
5	6	CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGER	ACT	DATA EAST	MD
6	8	DRAGON QUEST V	RPG	ENIX	SFC
7	——	三國誌 III	SLG	光榮	IBM
8	5	MARIO KART	RAC	任天堂	SFC
9	9	MAGICAL QUEST STARRING BY MICKEY MOUSE	ACT	CAPCOM	SFC
10	7	DRAGON BALL Z III	RPG	BANDAI	FC

註釋：AMG—AMIGA APE—APPLE II ARC—街機 ATR—ATARI ST FC—任天堂 FMT—FM TOWNS GB—GAME BOY GG—GAME GEAR GM—GAME MATE IBM—IBM PC LNX—LYNX MAC—MACINTOSH MD—MEGA DRIVE MS—MASTER SYSTEM MSX—MSX MEO—NEO・GEO PCE—PC ENGINE SFC—超級任天堂 X68—X68000

上期勇挫「STREET FIGHTER II」而登上寶坐的「足球小將」，只能支持到一個星期便要下台，反被「STREET FIGHTER II」取回皇位。而亞軍則是第一位的哥哥，隨着「東方不敗二」的出現，使「STREET FIGHTER II'」反彈二級。至於第三位就是現時最受歡迎的電視卡通片同名遊戲「龍珠Z」，以現時卡通及漫畫的受歡迎程度，「龍珠Z」仍有餘力。

今期整個榜的變動並不大，原因是沒有名作出現，而各位也埋頭苦幹於其「DRAGON QUESTV」、「龍珠Z」等。唯一可喜的就是IBM終於有第一位代表登場，就是極負盛名的光榮版「三國誌III」，它雖然於IBM推出了二個月，但氣勢迫人，終於在今期上榜，未知世嘉版及超任版會否在未來同樣上榜呢。



這是IBM的名作「三國誌III」。

投票方法：

1. 讀者請順序寫出最心愛的五個遊戲，遊戲不限機種（電腦、家庭遊戲機、手提遊戲機及街機遊戲均可）。
2. 填寫「遊戲名種」時，以畫面之標題名種作準。
3. 請填妥表上所有資料，如有遺漏，此票作廢。
4. 個人資料請以英文填寫。
5. 讀者可用本刊印出的投票表格，或將所有資料填寫在信封底；寄往荃灣德士古道62-70號寶業大廈A座5字樓6號室或傳真至4131803，「香港遊戲流行榜」收。
6. 為公平起見，請以一人一票方式投票。
7. 紀念品會以抽籤方式送出。

「香港遊戲流行榜」投票表格：

NAME:______________ SEX:______________

AGE:______________ I.D.No:______________

ADDRESS:______________

____

TEL:______________

	遊戲名稱	機種	形式
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			

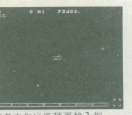
香港遊戲流行榜

OPTION裝備指令

PARODIUS！　超級任天堂

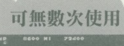
遊戲中有可隨時裝備OPTION的指令。

方法是遊玩中途按START鍵，作出停頓，再輸入上、上、下、下、左、右、左、右、×、×、B、B、Y、A、Y、A。其後一解除停頓，就可裝備1個OPTION，速度變為1級。這指令若無裝備OPTION時，就可多次使用。



遊戲中作出停頓再輸入指令。

輸入上、上、下、下、左、右、左、右、×、×、B、B、Y、A、Y、A





失誤後可再用。

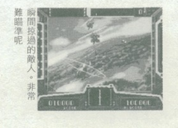
只有1個輔助機。

自由自在的開始吧!!

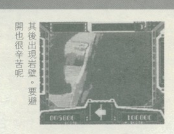
THUNDER STORM FX　世嘉

這個遊戲中，要一面瞄準敵人一面避開障礙物，若不敏捷地運用手擊，就會立刻失分。相信亦有很多人不能過關，以下是值得你一看的秘技。

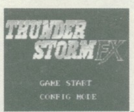
標題畫面後，於表示有「GAME START」「CONFIG MODE」的畫面中順序按左、右、A、B、C。若於此處聽到爆炸的聲音，即表示這秘技成功了。開始遊戲後，於該關的標題畫面中可選關。一左右移動方向鍵，就可從1至10所有的關中選擇。此外，遊玩中一按START鍵，就可過關，迅即去到下一關。若於玩舞台10的途中按START鍵，就出現結尾。此外，輸入指令後，於玩時同時按A、B、C，整個畫面便會滿佈數字。



瞬間掠過的敵人。非常難瞄準呢



其後出現岩壁。要避開也很辛苦呢



順序輸入左、右、A、B、C

STAGE 1 NEW YORK

舞台標題畫面

STAGE 10 FORTRESS

用方向鍵選關





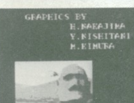
亦常會出現這樣的畫面

可能過關

遊玩中按START

STAGE CLEAR

出現過關畫面



立即出現結尾場面

出現奇怪的數字

遊玩中同時按A、B、C



令人眼花的數字在變化。是甚麼意思呢？

可用不同的角度來作重玩

超級馬里奧賽車　超級任天堂

這是可從不同方向作重新起跑的秘技。

無誤下作出時間攻擊的行駛後可揀用REPLAY。其後REPLAY行駛中時可按L或R。然後以司機作中心，可將其視點旋轉。以此可從平時不能看見的方向來看自己行走時的方法。



改變方向後出現REPLAY字樣

REPLAY行駛中按L或R

2大隱藏模式！！

解謎星　PC-E

介紹2個隱藏模式令你可以打爆機。如圖右般找出隱藏模式選擇畫面並輸入各指令後，各模式就會開始。圖象測試模式中加入了「石之心」的視覺場面。用「DEOM NO」來揀數字並按1，就可自由查看全部23個場面。「START WAIT」是各場面開始前調節保留時間的項目。謎語檢查模式可將所有遊戲中收錄的問題顯示出。於此顯示的項目中，會用每次已決定的次序來出題，可從全部72格中揀選喜歡的部份來開始。「RANDOM」則每次會以不同的次出序來出題。任何一種模式都好，只要答案不正確，就會將正確的答法表示出。



這是平時的模式選擇畫面

隱藏模式選擇



標題畫面中輸入指令

一面按左及1一面按RUN



與平時不同的綠色模式選擇畫面登場

圖象測試模式

於隱藏模式選擇畫面中按SELECT

DEMO NO　× 17
START WAIT　0000

用上下來更改數字。用1來執行



執行時即開始動畫場面。可用SELECT返回圖象選擇



當然結尾亦會出現，仔細返回故事中……

問題檢查模式

隱藏模式選擇畫面中一面按右一面按SELECT

QUIZ CHECK
➡ SEQUENTIAL
RANDOM
99

用①執行，以RUN回到這個畫面

0 6511 132 000
阪神タイガースの応援

左面第2組數字是各問題號碼。右面的數字是方格號碼

0 6511 132 000
阪神タイガースの応援歌といえば？
不正解 山手おろし
神戸おろし
大堰おろし
八甲おろし
正解 六甲おろし

答不中的話會表示出正確的答案。

不失誤下取得2 UP密封艙

TATSUJIN　PC-E

發現找出很想取到手的2 UP道具的方法。

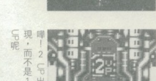
第一回合的頭目J. TANK之前，綠密封艙會登場。用熟煉的火束來破壞這密封艙，通常會出現1 UP。不過，開始後在沒有失誤的情況進行遊戲的話，一破壞密封艙就會出現2 UP。

於此擊出熟煉的光束就可破壞密封艙

由於這是難度極高的射擊遊戲，要去到密封艙前全無失誤是頗艱難的，要努力啊！若後備機增加2架，即可很輕鬆地繼續向前。



不要忘記要預先取得熟煉光束道具



嗶！2 UP出現，而不是1 UP呢

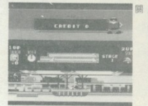
無限接關

頭彩兄弟　PC-E

這是可無限接關的秘技。用這個秘技，不擅玩這遊戲的人亦一定可到結尾。

這秘技的方法是先預備MULTI TYPE，用2人玩來開始遊戲。使2P位置GAME OVER，接關數成為0的狀態，之後以1P位置完成現在的舞台。其後，於下關的DEMO畫面中按2P手摯的RUN。遊戲開始後2P位置的角色復活的話，表示這秘技成功。即使GAME OVER，接關數的表示會成為故障狀態，以後只要你喜歡，作多少次接關也可以。

這秘技1P與2P位置調轉亦可以。此外，想1人玩時，用上列方法可用樣成功使出秘技，其後再一次令2P位置GAME OVER最好。1人玩時會成為無限接關的狀態。

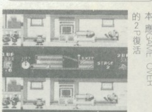


用0的接關狀態來過關



以下一關開頭的DEMO畫面來……

按2P位置的RUN



本應GAME OVER的2P復活

CONTINUE? 7
CREDITS

接關數的表示很古怪

隱藏的對白

SNATCHER Pilot Disk　PC-E

軟件內藏著的「早板的CD房」中，於談話中邊按Ⅱ邊按方向的上下左右，就可聽到不同的隱藏對白。按上出現「有甚麼事情啊？」、按下「明白了」按左「又是那樣……」、按右「的確是啊」等對白。由於那一款對白都像閉著咀說似的，於正經的交談途中插入，會覺得非常古怪好笑。

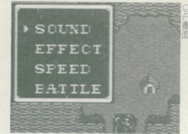
此外「BGM集」中亦有同樣的秘技，可試試。

各種對白	
邊按ⓘ	
按上	「有甚麼事情啊？」
按下	「明白了」
按左	「又是那麼……」
按右	「的確是啊」

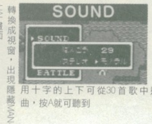


KONAMI的代表人物早板小組負責報導


有不同的對白



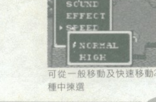
轉換成視窗，出現隱藏MANUAL畫面



用十字的上下可從30首歌中選曲，按A就可聽到



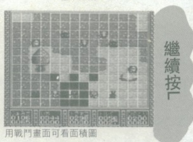
與SOUND一樣，用十字上下可從42個音中選擇，只要按A就可聽到效果音



可從一般移動及快速移動2種中揀選



變成「積存份量」，如左面那樣做…



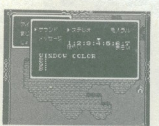
用戰鬥畫面可看面積圖

出現隱藏畫面

LIGHT FANTASY　超級任天堂

除了一般的「設定」MANUAL外，還有4個隱藏着的MANUAL。

首先將控制器②與機身連接。其後揀用MANUAL由「設定」找出設定畫面來。這時可用控制器②順序輸入上、上、下、下、左、右、左、右。隨後會變換成MANUAL窗，出現隱藏的MANUAL畫面。基本的操作方法是先用控制器①將浮標與各項目配合，再按A，就可找出各項目本身的視窗。其後用十字的上下來更改設定，再用A作決定，又可用B來取消。可揀「SOUND」來聽30首歌、「EFFECT」來聽42個音。另外可用「SPEED」來加快角色的步速。「BATTLE」方面，設定「積存份量」後於戰鬥中斷續按L，便會出現面積圖。各種便利的MANUAL都齊備呢。



設定畫面中輸入左面的指令

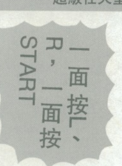
用控制器②順序按上、上、下、下、左、右、左、右

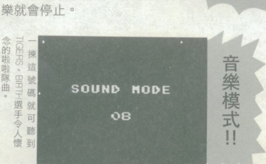
可選聽喜歡的音樂

超級棒球原名版　超級任天堂

可自由揀聽於遊戲中出現的音樂。

於標題畫面中一面按L及R一面按START，就會變成「SOUND MODE」表示的畫面。以此就可聽開場曲及啦啦隊歌等全部21首歌。此外，一揀選號碼按A，音樂就會開始，按B音樂就會停止。





一揀這號碼就可聽到TIGERS、BIRTH選手令人懷念的啦啦隊曲。

可將全隊的能力值提至最高

超級棒球原名版　　超級任天堂

有使用編輯機能來令全隊能力值提至最高的秘技。

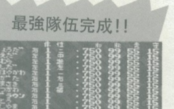
先揀選「編輯」中的「編隊」，變成可選擇隊伍形式的畫面。於這畫面中，按 START 及SELECT 約2 秒鐘。之後，除目前所有的3種隊伍類型外，還新加上了「無限制類型」。揀用這「無限制類型」來編隊，由於可將能力值無限制地分配，故可編出擊球手及投手的能力值達致最高的最強隊伍。

按着START及SELECT約2秒


於這畫面中輸入左面的指令……

可重新揀用「無限制類型」

最強隊伍完成!!

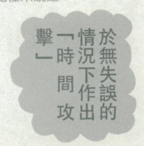


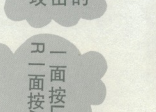
連代打選手的能力值也達至最高峰

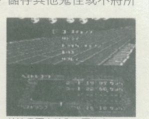
可儲存鬼怪

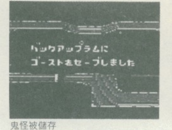
超級馬利奧賽車　　超級任天堂

這是於無失誤下走出「時間攻擊」。Ⓐ其後當表示出改道等指令時，一面按L及R一面按A。隨即會表示出訊息，鬼怪會於電池RAM中儲存着。其後可停止時間攻擊，即使切斷電源，於同跑道上作出「時間攻擊」時，由於可以負荷得到，預先儲存着的鬼怪就可以走動了。可只於1個跑道上儲存，儲存其他鬼怪或不將所有資料消除、就會保存下來，每逢達致最好成績時將鬼怪儲存，就可將對手變成鬼怪來競逐。






於這畫面中輸入右面指令



鬼怪被儲存

即使切斷電源…

開始時間攻擊時可負荷鬼怪

可只與頭目角色對戰

T.M.N.T.　　超級任天堂

這是可自由地只揀選頭目角色來決戰的秘技。

標題畫面中用控制器②，再順序輸入上、上、上、下、下、下、B、A、B。輸入後有響聲發出才算成功。隨後即開始遊戲並揀選角色，就會表示出11個頭目角色的名字。這樣便可選擇想決戰的頭目，最初揀選時，自己的角色的HP是16，由於可以餘下的3人來作戰，可作頭目戰的練習。不過，每個頭目受創後都可以恢復，失誤時剩餘的人數不能返回原處。

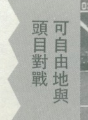
用控制器②輸入上、上、上、下、下、下、B、A、B

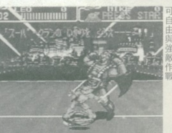
標題畫面出現時

揀選角色後



可揀選想對戰的頭目




可自由與強敵作戰

用聲音來選關

工匠源先生　　超級任天堂

有可用聲音來揀關的秘技。

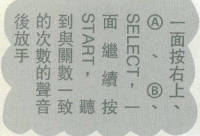
標題畫面中可一面按右上、Ⓐ、Ⓑ、SELECT一面按START。按着鍵不放，會多次繼續響起單音。手離開鍵時聲音會停止，可以與目前為止所響聲音的次數一致的關來開始。單音的次數及開始的關數有如左圖表A的關係。18次時可與最後頭目對決。以後，到19次是1-1、20次是1-2，再由頭重覆操作。

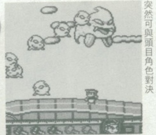
聲音次數	關	聲音次數	關
1	1 2	11	頭目③
2	頭目①	12	4-1
3	射擊①	13	4-2
4	2-1	14	頭目④
5	2-2	15	獎分
6	2-3	16	5-1
7	頭目②	17	5-2
8	射擊②	18	頭目⑥
9	3-1	19	1-1
10	3-2	20	1-2

20次後重頭開始



這畫面中輸入左面的指令



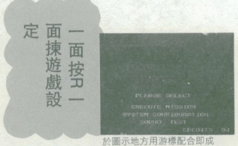

突然可與頭目角色對決

剩餘飛機及接關數可增加

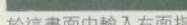
PHALANH　　超級任天堂

這是可增加餘下飛機及接關數的秘技。

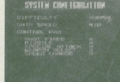
首先一面按R一面揀遊戲設定。其後出現遊戲設定畫面的話，可同時按控制器②的L及R。然後，餘下飛機及接關數欄重新加上，可再設定。可用十字左右設定餘下飛機最多5架、接關數最多9次，使達致最高數值可令遊戲更易進行。



於圖示地方用游標配合即成遊戲設定畫面



於這畫面中輸入右面指令



可重新設定餘下飛機及接關數

可作關數選擇

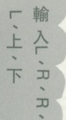
SUPER PANG　　超級任天堂

這是可以TOUR模式來選關的秘技。

於選擇TOUR模式及PANIC模式的畫面中，輸入L、R、R、L、上、下。隨即畫面中央會有數字表示出現。數字可以上下於01~40中變更，就始開始遊戲，就可由表示出的數字那關開始TOUR模式。



輸入右面的指令





以上下來改變數字



突然可向最後一關挑戰

秘密資料及圖象

SNATCHER Pilot Disk　　PC-E

這遊戲內的「設定集」中隱藏着登場的女性角色的秘密資料及圖象。可揀「設定集」內的「角色」項目。揀完一次的「加多莉勞」後再揀用一次，第一次所無的3 SIZE資料就會出現。同樣揀了「依莎貝拉」一次後再揀用一次，就會出現她的泳衣造型。



依莎貝拉的泳衣造型

出現女浴場

超級桃太郎電鐵II　　超級任天堂

一到11月北海道的車站附近可見女浴場。

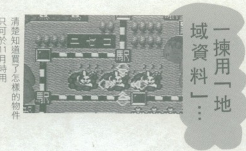
首先一到11月可揀用「其他」。其後揀用「地域資料」，令游標移至車站。然後用游標與車站下的3隻兔温泉標誌配合，再按A鍵。隨即畫面會更改，可見夜叉姬亦在的女浴場中。



隨即畫面變換，可見夜叉姬亦在場的女浴場。

一到11月

用浮標與車站下的3隻兔温泉標誌配合



清楚知道買了怎樣的物件只可於11月時用

一揀用「地域資料」…

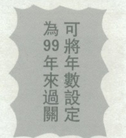
清楚顯示所擁有物件

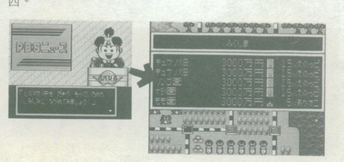
超級挑太郎電鐵II　　超級任天堂

這是北至北海道、南至夏威夷、可查看所有車站所擁有物件的資料的秘技。

可設定遊戲的年數為99年然後過關。其後，完場後桃太郎會出現。他會多謝你99年也玩遊戲，並讓你看看所有車站的物件。以此可清楚知道誰買了甚麼東西。

可將年數設定為99年來過關





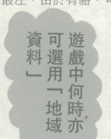
出現製作人員介紹

超級桃太郎電鐵II　　超級任天堂

桃太郎會為你逐一介紹製作人員的名單。

首先於遊戲中何時亦可，揀用「其他」，然後揀用「地域資料」。令游標移到最左，由於有貉，可於那處用游標配合再按A鍵。隨即畫面會更換，挑太郎會走出來，一面說「你來這處拜訪，真高興！」一面介紹這遊戲的製作人員。

遊戲中何時亦可選用「地域資料」

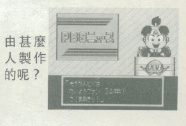




用浮標與貉配合



由甚麼人製作的呢？



桃太郎會逐一介紹各製作人員

可改變畫面的上下

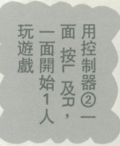
超級馬里奧賽車　　超級任天堂

1人玩遊戲中，可更換畫面上半部份及下半部份來玩。

首先預早連按2個控制器。然後於標題畫面中用控制器②一面按L及R一面開始1人玩遊戲。其後，可用控制器②來玩1人玩遊戲，與平時相反，上半部是賽道畫面，下半部變成賽事中畫面。若覺得一般的畫面難看，可試一下倒轉排列的方法。用易看的畫面來玩的玩，時間亦會更易掌握。

用控制器②一面按L及R，一面開始1人玩遊戲

與平時相反，上半部份是賽道畫面，下半部份變成賽事中畫面。



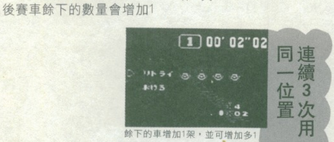
調轉上下的畫面

剩餘的車數目增加

超級馬利奧賽車　超級任天堂

馬利奧賽車GP中增加RETRY次數的秘技。

由位置1至位置4中連續3次同用任何一個位置。隨後賽車餘下的數量會增加1架，RETRY的次數亦增加1次。以此，即使於途中棄權，1個賽事中最高亦可重作4次。



餘下的車增加1架，並可增加多1次RETRY

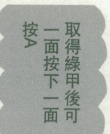
香蕉於前甲殼於後

超級馬利奧賽車　超級任天堂

介紹賽事中能使用的道具兩種其特別的使用方法。

第一個方法是使用綠甲殼時一面按一面按A。隨即就可將綠甲殼預先於跑道上。

第2個方法是使用香蕉皮時一面按上一面按A。隨即，就可向前方的人投擲香蕉皮。





將綠甲殼放於跑道上

取得香蕉皮後可一面按上一面按A



可將蕉皮擲向前

隱藏的體育館登場

POWER LEAGUE 5　PC-E

體育館選擇時邊按SELECT邊按RUN，隱藏的TOY體育館就會登場。TOY體育館模仿玩具棒球場，到中心的距離只有60cm。擊球區前有會消失的魔球用的溝、有鉛筆人及轟炸人。

體育館選擇時邊按SELECT邊按RUN



看台上出現轟炸人



至中心的距離只有60cm



TOY體育館是小棒球場

熟悉的隱藏隊伍

POWER LEAGUE 5　PC-E

說到希比斯及謝山茲，「POWER LEAGUE」系列中還有一個熟悉的隱藏遊戲。這2隊亦會於「5」中登場。右列為各隊投球及擊球手的資料，敬請參閱。圖表中投為投法、打為擊球員區、本為本壘打數目。投法的T為陸龍卷、O為肩上投球、S為側投、U為低手傳球。此外球種特別威力中的C為線球、S為SHOOT，F為FOLK。

希比斯

隊伍選擇時邊按SELECT邊按①

全隊均為外國人

ピッチャー

名前	背番号	投	防御率	C	S	F
カーク	14	LT	0.92	7	7	0
マーフィ	11	LS	1.07	7	4	7
ソヘ゜ンサ	12	LU	1.63	4	3	7
バーンハ゛ン	13	LU	1.02	7	7	4
ゴードン	0	RO	1.24	7	7	3
レイトン	1	RU	1.75	6	3	5
ビ゛ート	19	RT	1.92	7	0	7
ウナー	00	LO	2.64	7	4	5

バッター

名前	背番号	打	打率	本	ピッチャー
エバンス	8	S	.359	33	センター
ゲ゛イル	3	R	.337	59	セカンド
ベネット	4	R	.304	27	レフト
アーロン	9	L	.357	44	キャッチャー
ベンソン	2	L	.325	63	ファースト
ビギンス	6	R	.299	18	サード
ブ゛ート	5	L	.321	32	ライト
マティス	7	R	.265	21	ショート
ホーマー	32	R	.349	38	
ベック	21	L	.287	50	
ロバート	41	S	.399	35	
オブマー	43	L	.327	37	
スミス	54	R	.269	29	
ロンジャー	65	R	.224	26	
トーマス	69	S	.227	59	
メイヤー	10	R	.307	39	

有具長打力的擊球員。看來會取得很多分呢

謝山茲

隊伍選擇時邊按RUN邊按①

令人懷念的名選手，氣勢很勁啊！

ピッチャー

名前	背番号	投	防御率	C	S	F
いなお	24	RO	1.42	3	3	2
さわむら	14	RU	1.38	0	0	7
すだ	16	RU	1.75	3	5	6
すぎうら	16	RS	2.07	3	7	2
かねだ	34	LO	1.30	7	0	4
やまだ	17	RU	2.39	3	4	6
すずき	1	LO	2.02	4	4	7
えなつ	26	LO	2.33	7	7	7

バッター

名前	背番号	打	打率	本	ピッチャー
ふくもと	7	L	.301	14	センター
ちば	3	R	.320	12	セカンド
おう	1	L	.355	51	ファースト
ながしま	3	R	.341	37	サード
ながこし	6	R	.332	35	ショート
のむら	19	R	.320	42	キャッチャー
えとう	8	R	.336	39	レフト
こづる	3	R	.335	51	ライト
ぶーマ	44	L	.350	54	
ふじいむら	10	R	.362	39	
おおすぎ	51	R	.339	44	
スペンサー	25	R	.311	38	
とよだ	7	R	.325	12	
ひろせ	12	R	.360	12	
もり	27	L	.270	12	
たかぎ	1	R	.302	11	

連打出日本職業棒球史上最初的50個本壘打的「子鶴」也在呢

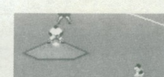
於壘間停止

POWER LEAGUE 5 PC-E

有走壘中跑壘員於壘間停止的秘技。若是1-2壘間、2、3壘間邊按ⓘ邊按右上及ⓘ、3壘、本壘則邊按ⓘⓘ邊按左上及ⓘ就可以了。此秘技可預先將平時隨意進壘的跑壘員，於繼續按鍵的時間內擋着。

大騰空球打來時，外野手接球等微妙的時刻，可於壘間觀察情況，非常方面。

走壘中輸入下面的指令	
1、2壘地帶 2、3壘地帶	邊按ⓘⓘ邊按右上及ⓘ
3壘、本壘地帶	邊按ⓘⓘ邊按左上及ⓘ

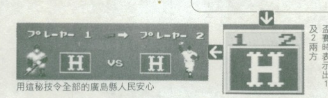

想跑亦會停下來

用同一隊伍對戰

POWER LEAGUE 5 PC-E

隊伍選擇時，1P揀用隊伍後，邊按ⓘⓘ邊移動浮標，就可揀相同的隊伍。朋友所揀的亦是自己喜歡的那隊時，便不用吵架了。

選擇隊伍時，IP揀完隊伍後邊按ⓘⓘ邊移動游標



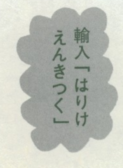
盃賽時表示出1及2兩方

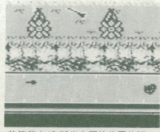
用這秘技令全部的廣島縣人民安心

開花

KONAMIC SPORTS GAME BOY

此技可使在射箭比賽時開花。在70米的競賽，將箭射至40 至50米之間的位置的話，在箭的著落點是會開花的。




若箭落在40-50米之間的位置的話，在其著落點是會開花的。

出現青蛙

KONAMIC SPORT GAME BOY

以3段跳使青蛙出現的秘技。

方法是於沙地前的線及另一條接近的線之間落下，着地處即會出現青蛙。

大概於這邊作80度角跳，就很易成功。

青蛙不在這處出現，相信就不會出現了。

即使勝出亦滿腔憤怒

DX 馬券王Z GAME BOY

發現了贏出亦滿腔憤怒的秘技。

方法是以本日的數據，設定購入額為1円、分配額為999999円。昨日的數據若是0時，更新數據再看昨日的數據，即使大獲全勝，仍會憤而大罵「那可不得了呢」

舉起銀杯

飛龍之拳S 超級任天堂

發現令VS錦標賽的勝利者舉起獎杯的秘技。

方法是於勝利者手持獎杯的畫面中按控制器1的A。隨即角色會舉起獎杯。

UFO降下

KONAMIC SPORT GAME BOY

這是UFO降下的秘技。方法是擲斧時以最大力量的80度擲出。隨即斧頭會於畫面上方消失，損壞了的UFO會降下。

出現面部BLOCK

足球小將III 超級任天堂

可向古魯迪斯作面部BLOCK的指令的秘技。方法是以ALL START的1P模式，將1P模式，將1P位置玩時的基巴變成古魯迪斯。然後開始比賽將古魯迪斯的力氣減弱，再揀選用黑色幻覺球。由於氣力不夠不能使出絕技，先作一次取消後再選一次的話就會出現面部BLOCK。

街頭霸王II'改版

隆拳對桑吉爾夫

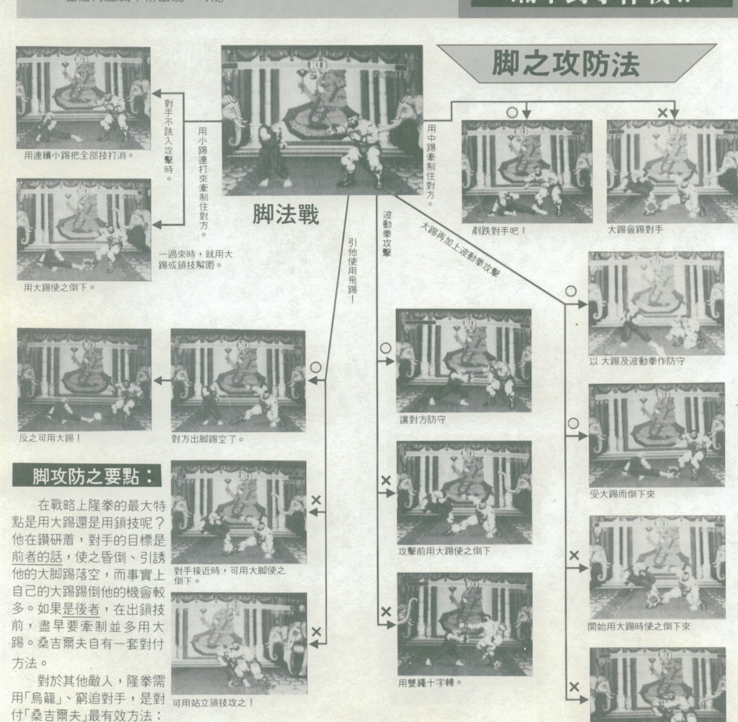
對戰圖表

瞞準對手作戰!!

前次將隆對「隆」的作戰模式歸納於圖表、今次則是「隆」對「桑吉爾夫」的作戰圖表。

隆、拳與及「桑吉爾夫」在任何遊戲中常出現。可能是實力强的因素及作戰的趣味性高吧！

今次在攻擊中特別的脚法與昇起攻防的採納、靜靜★、眼看、作戰的參考！



用連續小踢把全部技打消。

一過來時，就用大踢或鎖技解圍。

用大踢使之倒下。

剷跌對手吧！

大踢會踢對手

以 大踢及波動拳作防守

受大踢而倒下來

開始用大踢時使之倒下來

鎖技。

讓對方防守

攻擊前用大踢使之倒下

用雙繩十字轉。

反之可用大踢！

對方出脚踢空了。

對手接近時，可用大脚使之倒下。

可用站立鎖技攻之！

脚攻防之要點：

在戰略上隆拳的最大特點是用大踢還是用鎖技呢？他在鑽研着，對手的目標是前者的話，使之昏倒、引誘他的大脚踢落空，而事實上自己的大踢踢倒他的機會較多。如果是後者，在出鎖技前，盡早要牽制並多用大踢。桑吉爾夫自有一套對付方法。

對於其他敵人，隆拳需用「烏籠」、窮追對手，是對付「桑吉爾夫」最有效方法：

窮追「桑吉爾夫」，因他

不能調節自己的關係，用脚踢攻他最好。破解波動拳的同時可用手去封住。比大踢及波動拳，一口氣攻擊吧！用對付其他敵人的鳥籠不同，也是不利調節的戰略。

隆、拳出脚踢時，容易被人乘空隙捽倒，出脚後作防衞，接近作鎖技。

這時，最好跳後逃走！空脚後直立時有機可來，在能動時用大踢或鎖技。這是對付「桑吉爾夫」以外更有效的方法。

起來時的攻守要點

起來時可以使出昇龍拳，但緊貼的鎖技，有危險性、要小心。若對方不出昇龍拳作警戒，要抛離他！

在不清楚對方出脚，或在防守時，預先蹲下，也有起來出小踢的方式。在時間吻合上而不出脚，是沒有工架可言。「桑吉爾夫」攻擊落空時，使出小踢作防範。

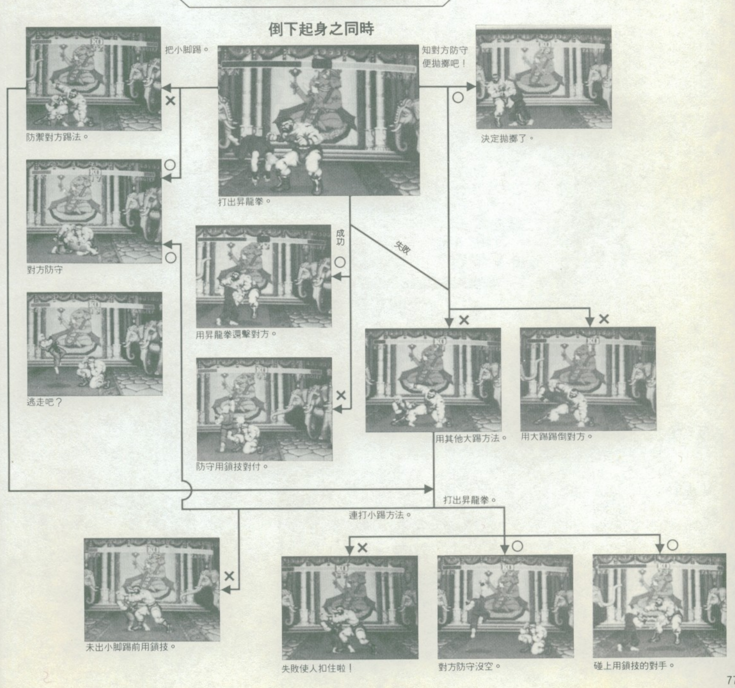
一方出脚，跳起而自己作防範，之後的鎖技用昇龍拳作回避。

而且，在出拳昇起時，若果蹲下來防範昇龍拳，沒有失敗的危機。

決定拋擲了。

知對方防守，便拋擲吧！

跳起時攻防的要點



街頭霸王 II

對戰圖的反擊特集

今次，將對戰中與敵人不利之處清楚指出。因此，隆、拳、桑吉爾夫的地位下降、古利開始有起色。

實力增加强了的古利，雖然不是變得特別强大，但比起以往，古利卻眞是增强了許多。

對隆與拳來說，有了清楚的分別。拳是大躍踢攻擊最强。相比下，隆則是波動拳破綻少。桑吉爾夫以外比起拳來說，隆作戰較輕鬆。

其次實力增强的有「賓遜」。而與隆、拳互鬥的敵人越來越少。「韋加」、「古利」不利的上位不能吞併感可惜。

桑吉爾夫把前次3比7的敵人做成2比8，而且跌點。對不利的敵人是正確的。可是在大會勝出的桑吉爾夫有幾人？

是時候完成作戰圖表3。對於有利、不利都不會作掩飾的。掩飾的只有玩者的才能心思來作經驗的積累。

攻擊法新發現……反攻的各招數。

在Ⅱ裏攻擊術也提到技與技之間的法力，但用什麼技去反攻這竅門似乎很重要，這當然是必要知道的。可是其中有很多不能勝任的招數。

今次提到，使用頻率高、不常用的招數有很多。預知那幾種不常用的招數較有利。偶而使出招數使對手出乎意料之外。

隆、拳編

基本反攻招數：昇龍拳及跳躍飛脚等，可在其他普通面技使用。

偶然耍出站立大攻擊。按適當距離時出拳，近時用抽拳。

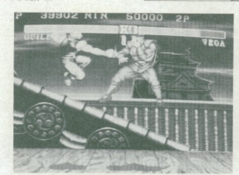
正拳撞在古利及賓遜跳開波動拳時使用。在薩卡德垂直跳時也可碰到。

站立勾拳在春麗後面徘徊跳躍時使用。昇龍拳落地時，巴洛的跳躍也跌下了！斷爪後小脚連出，跳出的話便成站立勾拳。使用昇龍拳的時間不合，先跌在地上守候勾拳，十分不利！

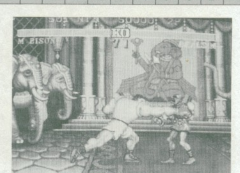
其他，隆拳的大踢，對於薩卡德的昇龍拳也不會輸。近距離被吞併時，離身後用大脚便勝出。

街霸 II DASH DIAGRAM PART 5

	貝加	古利	薩卡德	巴洛	布蘭卡	達賴思姆	隆	拳	春麗	賓遜	E・本田	桑吉爾夫	
貝加	＼	4	7	7	6	7	6	6	7	8	7	7	72
古利	6	＼	3	6	5	5	6	7	7	8	6	9	68
薩卡德	3	7	＼	5	6	5	6	7	6	6	6	9	66
巴洛	3	4	5	＼	5	5	6	7	5	6	6	7	59
布蘭卡	4	5	4	5	＼	6	5	5	6	4	6	8	58
達賴思姆	3	5	5	5	4	＼	6	6	4	5	4	8	55
隆	4	4	4	4	5	4	＼	5	5	5	7	5	52
拳	4	3	3	3	5	4	5	＼	4	4	7	6	48
春麗	3	3	4	5	4	6	5	6	＼	5	5	5	51
賓遜	2	2	4	4	6	5	5	6	5	＼	5	5	49
E・本田	3	4	4	4	4	6	3	3	5	5	＼	8	49
桑吉爾夫	3	1	1	3	2	2	5	4	5	5	2	＼	33



古利是唯一可抓住「韋加」的人。



「達賴思姆」也不怕，在出現「星」時便勝出



龍卷旋風脚，在下降時是無敵的



意外的强力勾拳！

E・本田編

本田對空兵器是超級頂頭搥，與Ⅱ戰法不同，攻擊時分大中小頭頂較好。「巴洛」昇起，水晶爪部抓住時等，用大頭頂攻可。

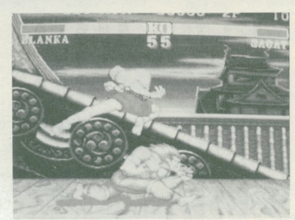
重要是四肢踢。先頭的部分是無敵，「古利」的中腳踢可勝出。其他，「布蘭卡」的雷電風暴，本田的百裂手也可對付，只要時間吻合，可用「擲沙包」（時間很難配合）。

站立大踢，將中拳，也可作對空兵器，隆拳的跳踢可被封住。

布蘭卡編

滾動攻擊及站立擊等，有很多的對空兵器，今次舞台出蹲下中拳。

這攻擊方法是用來對付「薩卡德」的冲膝撞，他跳起使不出蹲下中拳時，幾乎蹲下中拳按住時，就算時間不吻合互相的程度落空。



薩卡德的跳躍法在蹲下中拳前完全被封住。

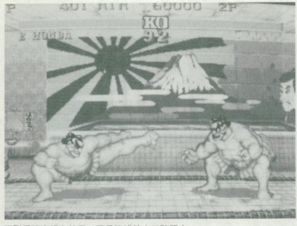
回擊距離近時不反回地連續攻擊會很危險。

薩卡德編

昇龍拳很厲害，要注意，容易傷脚部位、達賴思姆的蹲下攻擊，用脚不易抵擋昇龍拳的。

另一主要攻擊技衝膝蹲封住古利的衝膝撞。

當猛虎射擊和音速力刀對撞時古利會使出衝膝撞打中對方時可立刻用衝膝蹲反擊。



百裂手確實很有效用。不受迷惑使出四肢踢！

古利編

除觔斗踢之外，，站立踢、跳躍大踢、跳躍大拳都是强力對空攻擊法，而且蹲下勾拳實在很有効。

蹲下勾拳，盡量在對手內側進入，立刻走出，不慣用便有點困點。可是時間形勢吻合、隆拳韋加跳踢卻非常笨拙，「布蘭卡」「春麗」的跳躍也可使出。

不是對空兵器，小踢也可以使出各式各樣的把戲。脚踢固然强大，「達賴思姆」的劏踢、春麗的踢脚，古利的中脚踢等也使出。

桑吉爾夫編

這裏說明雙重的攻擊法。

雙重攻擊是依照情況。身體返回時，相當遠的身體位置便勝出，中途的話就輸了。以時間的配合及形勢決定輸贏。在身體位置輸了，跳入攻擊便勝出。

巴洛編

基本招數：對空兵器是站立中拳及蹲下拳，站立中拳非常强大，桑吉爾夫、隆、拳的跳躍被封住。

巴薩隆拿攻擊，以龍卷旋風脚也可擊回。

蹲下拳是被「布蘭卡」、春麗等有效，可捲可跳，身體位置的技藝不能回歸，要記住！

遠離是用滑翔法，「韋加」、「桑吉爾夫」的跳踢



驚人的蹲下勾拳的强勁，可是一步行錯便牽連③段攻擊之首。

較這時把雙重的攻擊滾倒下來！

衝膝蹲確實厲害，古利防不勝防。

薩卡德就算中了古利的衝衝膝撞又如何呢……？

龍虎之拳 華麗的殺手鐧

讀過此章後便可所向無敵！

在這揭露大家一向想知的殺手鐧！對手參差不齊，讓我教你一般的武藝。靜靜窺探箇中奧秘吧！

龍和虎圖

虎煌拳、龍擊拳

因出此招需時間，不宜常用。可是因這些像波動拳的飛行道具威力大，故應與主要武器互用。



「↓、↘、→、A鍵」

飛燕旋風腳

使用必殺技時的空隙大，在使用後，容易被別人反擊。最好從中間距離到近距離使用。使用必殺技後的速度比較快，若從中間距離射出便很難返回。



「↙、→、B鍵」

斬烈拳、幻影腳

近距離使用更強。以把對方吸住的技藝耍出來。

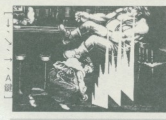


「→、←、→、C鍵」

前白堂龍

重疊

因跳躍力低，取而代之便是其必殺技空隙小。從中間到近距離威力最大。



「↓、↘、→、A鍵」

JACK

極度衝拳攻擊

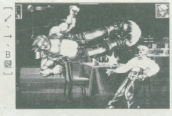
最理想是在距離中間少少時使出「現在飛腿踢可否使之消失？」在跳進時最後的攻擊是可使出的。



「↓、↘、→、A鍵」

超力飛腿

強勁之武技。抓住對方空隙，被開飛行道具來使出此招。速度、位置要判斷得很準確。



「↙、→、B鍵」

滑地剷

殺手鐧之一，迴避上段攻擊，瞄準對方的足部快速使用。

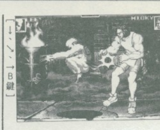


「↓、↘、→B鍵」

LEE

鐵爪上段攻擊

太大空隙利用價值不大。可用飛行道具打退。



「↓、↘、→、B鍵」

鐵爪下段攻擊

從對方足部到上半身，腕的移動→因攻擊的強力、如在中間不出現，效果減半，因移動太慢，故空隙太大，可是利用價值大。



「↓、↘、→、A鍵」

百烈旋風腳

少空隙、速度快的一式。腳決定用時，便要準備連發。



「↙、→、B鍵」

百烈拳

首先勿太早用，移秘與攻擊合而為一，配合其他的殺手鐧，及通常技。



「→、←、→、C鍵」

KING

2段踢

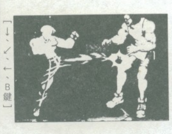
最好在中間出現。可是要注意飛行道具之類的攻擊。之後可出「烈風腳」。



「↙、→、B鍵」

烈風腳

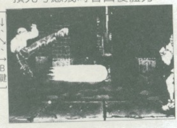
雖是近距離的武技，卻不可單獨使出，出可不意地向敵方攻擊、配合其他技藝運用威力更大。



「↓、↙、←、B鍵」

飛彈攻擊

這招幾乎沒有破綻、可是，氣力會減少，若果連發，要預先考慮幾時會回復體力。



「↓、↘、→B鍵」

MICKY

上鈎波拳

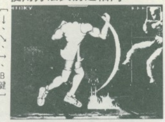
屬飛行道具。用此令對手跳起，到敵人落地時再加以攻擊。



「↓、↘、→A鍵」

轟地上勾拳

使用方法與前述相同。


【↓、↘、→、B鍵】

JOHN

超級衝波

似無什麼漏洞，但使用需時，故牽制多。


【↓、↘、→、A鍵】

飛行鑽擊

在中、近距離發揮能威力，從上方襲擊，對方的武器及技藝卻不用担心。約翰會把比技作基作戰略。要注意太近向上昇時會被擊落。


【↙、→、A鍵】

過頭踢

最宜在對方不注意時出之，可是最好出之裏拳不能踫上，在其他招數好再出招吧！飛身攻擊對方側身，在落地時一同出招。


【↓、↙、←、B鍵】

過往的敵人



藤堂龍白

以前曾在日本挑戰「達高馬」而落敗，一怒下將自己的道館盡毀，仇恨非比尋常。



達高馬・板崎 消息不詳

除了是極限空手道的名師外，還是最厲害的殺手。是妻子的死令他大大改變過來。現在只剩下的2個人……。

妻子「露歷桃」
因交通失事死亡

對於「達高馬・板崎」所持的怨恨而生的疑惑……。



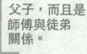
李加素

過住曾與「達高馬」有生死之戰，是使用中國拳的猛人現今92歲，未有衰老現象。



阿爾拔圖・加路西亞

是意大利的資產家，與「板崎」有深厚交情。





李派龍（LEE）

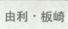
幼年是「李加素」的養子，曾學習中國拳法。未有人見過他的真面目。

由利・板崎

被人擄走，行踪不明
是「龍」的唯一親妹

龍・板崎

打聽不到至愛父親的消息外，至到「由利」變擄走到現今，以「鬥龍」姿態出現。



加路西亞

除對「由利」關心體貼外，他是不肯輸給「阿龍的一個自負的人。」「阿龍」非常敵對Mr. BIG，因為Mr. BIG為了錢才製做出這個街頭戰。



「加勒志」先生

被稱為不敗之身的人。他的強大可以將他性格表露無遺。是否可攻破「不敗之身」之美稱呢？



JOHN

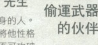
是海軍時代的身經百戰的「船長」，某日因一時之興被敵方飛機打沉，而挺身而出相助的是Mr. BIG，終於有報恩的時候了！



Mr. BIG

在「新吾斯」城主持街頭戰的總領袖，為了錢做盡一切惡事，對視錢財如糞土的「阿龍」懷有敵意。

老友(JOHN的救命恩人→)



斯基・羅渣素

JOHN合夥偷運軍火，謀取暴利。他對錢的執着可從他黑暗的過去而知道！

KING

是Mr. BIG經營的酒家的保鑣人馬，以前曾向積加導的嘍囉作對一輪時候，飽歷滄桑之人。



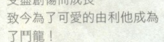
積加・他拿

包承BIG的壞事，暗地裏收納之人。不時在想奪取Mr. BIG的權力。

龍。一個心地善良的「龍板崎」

生長在極限空手道世家達高馬・板崎之家，自少便習武。可是對於善良的「龍」則是苦差！自從失去父親消息後，為了照顧妹妹由利，便當上「街頭霸王」，身心受盡創傷而成長。

致今為了可愛的由利他成為了鬥龍！





虎煌拳

飛燕疾風腳



暫烈拳



爆炸怒拳！

合氣道系列・遠離攻擊・必殺技：虎煌拳［↓、↘、→、A鍵］

近距離攻擊・必殺技：暫烈拳［→、←、→、C鍵］

腳踢形・中距離攻擊・必殺技：飛燕疾腳腳［↙、→、B鍵］

［霸王翔吼拳(????)］

拿手招戲：已投擲（接觸對方時按C摯）昇龍破［→、↙、↘、A鍵］

JACK

能一拳打巨熊的JACK，有着神奇的力量

關於他的神力，自少而有很多傳説，在12歲時，被熊襲擊，在電視上轉瞬間打倒熊的情形，十分出名呢！

憑着自己擁有神奇力量，確信自己犀利無比，組成黑幫黑貓一族。作奸犯科，無所不為，在沙吾斯城轟動一時。自信是街頭霸王。可是，當初Mr. BIG不應將他放過，開始時用錢將「積克」大部分手下收買了。後來將組織解散，自信可以自己來稱霸天下。

當初，JACK非常頑固地拒絕。可是Mr. BIG的大部分力量在以前自知無能為力了，所以決定加入其手下。



現在過着替Mr. BIG的走狗生涯，暗地裏以走私來過活。

可是，時常密謀着Mr. BIG的統治地位。



衝擊重拳



超力飛腿

衝擊重拳［↓、↘、→、A鍵］

超力飛腿［↙、→、B鍵］

滑地剷［↓、↘、→、B鍵］

虎。距高氣揚強

在意大利出生的資本家，出生後活悠閒自在，但他卻引為苦事。因此索情離家出走，投靠「達高馬」學習武術。

之後，由於憑着強壯體魄，自信，已達到可與龍決一高下地步。

可是他卻不滿足，自己要獨創一格。



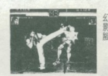
至今回來後，實力已經非同小可！



龍擊拳



飛燕疾風腳



幻影腳

美麗的腳法！

合氣道系列：必殺技：龍擊拳、［霸王翔吼拳］(????)

腳踢法：必殺技：飛燕疾風拳［↙、→B鍵］、幻影腳、(→、←、→C鍵)

拿手好戲：斬實拋離法（接觸對手時按C鍵）・昇龍破［→、↙、A鍵］

KING

美艷的泰國飛腿

在五年前突然出現在沙吾斯城，來歷不明，而她本人亦不肯吐露半句。

身手輕盈而練到身體強壯，亦有人説她不是直接從泰國有名的慕愛泰參學習得來的腳法。

來到沙吾斯城後不久，與率領黑貓的JACK一起，乘着強大勢力，在加上自己的的厲害的腳法而成了那黑幫的頭目。

從此，她就一直從事暴力，可是那個JACK成了她的眼中釘，出現無數的鬥爭。

然而在決鬥日卻可惜敗北。無法子暫寄住在Mr BIG經營



的酒家Lamor內做保鏢，但是心仍記掛住與JACK決一死戰。



致命光波



2段踢

必殺技

①2段踢［↙、↓、→、B鍵］②致命光波［↓、↘、→、B鍵］

③烈風腳［↓、↙、←、B鍵］

藤堂

藤堂龍白：是日本古武術的繼承人




烈地破


三角飛腿

他從古以來承受着發揚日本古武術的使命，為了世代相傳之故，不惜遠赴美國，來到「沙吾斯」城來找尋機會。

為了自己成為更強勁的戰士，於是盡量學習各方最新最強的武藝。於是便開始了來者不拒地迎戰！

經過數年打鬥生涯，各對手自成一派。

他在過往經營日本武術館時曾令它一時興盛起來。可是卻不能持久。因有一天與阿龍的空手道師父父親達高馬板崎決戰後慘敗，從此道館便一落千丈了。

他這次來到美國，一方面為發揚日本古武術，另一方面在找尋「達高馬」報仇。

必殺技①烈地破［↓、↘、→、A鍵］

LEE

中國拳猛人LEE


鐵爪


百烈旋風腳

幼年時隨着一個叫李加素的中國拳手做其養子，二人從台灣移民到美國來。故此，從幼年開始便學習中國拳之精粹，甚至現在年過60歲，在美國沙吾斯城出任中國漢醫，日日都在鍛練武藝。加素在往昔曾與龍的父親達高馬板崎有過生死鬥，除此之外並沒有什麼好說了。仍精力充沛地出任職沙吾斯城的形務所。致於為何「李派龍」終日掩任面孔至今仍是謎。聽說是曾與一人作決中弄傷面孔，所以才戴上面具的。

必殺技

①鐵爪上段攻擊［↓、↘、→B鍵］
②鐵爪下段攻擊［↙、→、B鍵］
③百烈旋風腳［↙、→B鍵］
④百烈拳［→、←、→、C鍵］

不單可將氣力，體力提高；更可修練更高水準的殺技！

切割冰塊，
依照成功異數體力可提高



破瓶術，
依照成功點數氣力可提高



傳授必殺技，
可以使用必殺技之時！

MICKY

夢幻世界內的冠軍MICKY






勾手波拳


轟地上勾拳

在負窮的鄉下出生的他，飽嘗貧賤之苦，對金錢看得很重。

初次在街頭看到「拳擊賽」，知道只握着拳頭便可賺取大錢，便在心中暗中發誓要動力工作賺錢入體育館練習。

可是數年後在街中遇見一個在體育館當教練的人，慘被他騙去辛若賺來的錢，從此他便知道：錢便是權力之說！

此後他沒有灰心下來，繼續遊歷各地，一路當街頭霸王，一路修練拳術。

不久被比富馬冬遇到，他邀到經營的體育館去練習當拳師。

3年後MICKY成為業餘拳師冠軍，紅極一時，更為將來成為職業拳師而有所寄托。可是有一夜與街上流氓毆鬥，並將對手打致半死。將職業拳手之夢想化煙，再次沉淪於黑暗世界去。故此現今與JOHN一起走私軍火謀暴利。

必殺技
勾波拳［→、↘、→］
轟地上勾拳［↓、→、→、B鍵］

JOHN

有名殺人機器之稱JOHN


超級衝波


飛行鑽擊

當時還是個海軍大佐的他，已有疾風的雅號，是個身歷百戰之人。

有一天，因大意被敵機擊落，被親友占姆士勸諭他愛惜生命而救之，約翰眼部受傷而僥倖獲救。可是占姆士因救「約翰」而不聽從命令被降官職。

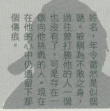
約翰負眼傷出任海事官一職。可是最近盛傳他暗地走私軍火。

現在被稱為殺人機器，是因武術手一流，尤其最愛被軍曹。

憑這本領雖可向占姆士報恩，但至今仍未掀到正確方向。

必殺技
超級衝波［↓、↘、→、A鍵］
飛行鑽擊［↙、→、A鍵］
連環踢［↓、↙、←、B鍵］

加勒至先生



姓名，年令當然是似個謎。被稱為不敗之身，過往曾打勝他的人一個也沒有了。可是存在一個向他挑戰的人。現在在他的心中仍遺留下那個傷痕。

Mr. BIG
南城的實力家

好似是元陸軍特殊部隊的大佐，但過往經歷不詳。他的本領是棒法，依照其一說說，是否在大佬期間從現在的部族傳授得來的呢，眾說紛紛。他的開頭字母是「J」。



敵車出現會貼緊就用滑軚法，1小時335公里加速！

其後向其他方向，跑5圈就完！還有車軚嗎？

從上分析較易



到終點。也有最棘手角位。怎脫離呢？當然路線是導出＝導入＝導出。之後全速！從出到入在中盤全速會關閉。之後從入到出之時，便開動，作聲地聽見車軚響聲便可脫離。3星期後因零件故損，要小心不要一開始全開才好！

美景！緊緊按着控制、看着多入神！

在最後彎角，可以望到第①彎的目標！就算看不見在右畫面出現的敵車都要盡量去看。

倒S字的最後是左面，在入之前加速減慢保持着，不要立刻全速，要緩緩地踏油去。慢慢減速才好。

是彎角位啊。

第二向右角，這時若不脫離，已後在左角便棘手、少少按OFF掣、預先靠右方。

突入倒'S'字彎內，第一的右角若全開便可。其後右角的入掣瞄準。

初時的左角位，記住靠右就O.K.這是慢彎位，可一直向直行。

近海岸時明白嗎？不緊緊按住'入'掣便有難了！

安全第一！

VR最厲利時，一格把車軚磨損，前後翼都破壞會使行走性能下降。因此，不宜作大意的駕駛。

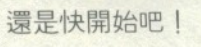
軚之磨損會弄致零件脫落，那麼當然可捱上②轉車之時間啦！與真實物件來說，燃料減少的後半，和用最快車時來比較會有些少變化，以此來嘗之滋味。什麼是好「制度」？反之，若不打醒精神去駕駛，就不能走在直路呢！

那麼，基本的導入線是必定的，謂之安全第一！

先由初級開始呢！

若果今次是首次出賽的話，可先由初級開始呢。

除了跑道圖外，更希望會交替地出現車手視點及由高空望下的視點呢。



還是快開始吧！



1人開始時全速前進在第①角外圍成一直線！

導出＝導入＝導出。盡量利用跑道！全力前進！

有些少棘手之右彎角，不小心從導出線進入的話就會撞牆。小心！撞車後"前進器"會關閉。

全速直線走最佳的右角，向右方微微扭軚會彎曲，失分就不值啦！

總之盡量直線行走！

差不多是直線了。

前進得越快，便越容易磨損車之零件。不可勉强啊！

是7速的 MANUAL…

若果改變情況，見到計表、倒轉S字的最後的左彎處用6速度前進、OFF用來脫離！最後角位用4速度可否將他降低呢？用1小時5公里速度行走也許容易吧。這時一定十分忙碌。

首先、用自動掣吧！

當然是要緊握時間啦！

比賽前會有時間。只有瞞住地前進！

若果想在初級賽道清除、1圈用42秒、2圈後最好用40秒行走。因行錯①次會發生巨響，可算是困難之遊戲。

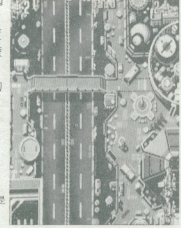
瞞準用39秒①圈、②圈以後用38秒、用3分15秒作目標嗎？(太天眞吧！)倒S字的最後是左面，在入之前加速減慢保持着，不要立刻全速，要緩緩地踏油去。慢慢減速才好。



今次讓我們從MAR CROSS的攻略開始說起吧。在最近的射擊遊戲裏，這遊戲的難度是比較低的。
所以就算不擅長於射擊的朋友，也可挑戰一下這遊戲了。

等等，在按Start之前……

曾經在上一期也介紹過，就算飛機的裝備一樣，1P機跟2P機的程度、速度是不同的。上一期我們比較過向前方移動的差別距離，今期讓我們比較一下橫行的差別距離吧。



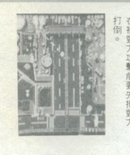
請留意畫面的右下方。（上是1P機、下是2P機）



2P機是移動得比較快的。

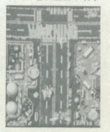
怎麼樣呢？這個差別對你在遊戲上影響很大的。若你十分喜歡1P機的話，可照樣以1P機去開始，若你希望比較輕鬆地進行遊戲的話，便最好選擇2P機了。所使用的裝備是裝甲。

舞台1



在被對方攻擊前要先把對方打倒。

這是一個眞正可給你作嘗試的舞台。但要留意不可走在畫面一半之上，走在下道的戰國船也是在畫面下方攻擊，所以你一直在下半部移動便沒有什麼問題了。



於下面的路中步行着的戰鬥嘍囉亦會於畫面下攻擊。

不過畫面的上半部份中不能移動。而在下半部份中移動却沒問題。

在這個舞台裏，左右兩面都會放置了一些勳章、千萬要記得取走。還要取得所有武器及ITEM、清楚怎樣去使用每一樣東西。

舞台1　頭目

司令部偵察BOD KERI-KARIA

第一階段時，就算是跟頭目面對面也可放心。但在左至右有兵隊攻擊過來，要先把它們打倒。不要忘記取去在頭目左面的公仔。

還有，頭目在你的攻擊會在畫面背景轉速加快之後。

第一階段是躲在頭目的正下方。

第二階段時，頭目會從中心弱點發放飛彈過來。他會自動地調校位置向你發飛彈。



最好先把左右的兵隊打倒後才取公仔。

若不這樣做，情況會變得很恐怖的。在畫面最下方會一直在這裏發放飛彈，而你要小心操作。當自機的飛彈像激光一樣的話，便能簡單地把對方打倒了。

由於是撒佈得適當（不是認識自機後才攻擊），故此反而恐怖。就在畫面最下方用控桿來避彈吧。變成雷射後，很快就將其打倒。

舞台2

他們會有規律地用正確的模式出現，不是從上面出現，便是左→右→左……。

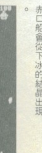


先來認識一下這隊兵隊。他們的出現形態多是左↓右↓左……。

當看到背景有星星出現時，4架中型ROPO飛機亦會上昇。當他們在畫面中間或下半部時，重疊着也沒有問題的。在這時，最好多發飛彈作攻擊。



在畫面中心以下時，就算重疊也沒所謂。



赤口船會從下冰的結晶出現。

這麼樣的兵隊會從左右兩方走過來，最好在下方等待了。

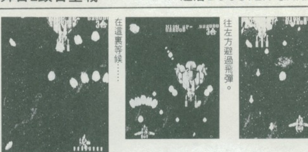
在這個舞台裏，兵隊會從右迫近，所以最好一直保持着在下方應戰。

跟着便是跟中首腦的戰鬥了。當它出現時，它會放出激光，所以要遠離中心位置。首先，要破壞砲台。

跟着便要小心地向它要逃往的位置發放飛彈。

打倒中首腦後，首腦便會出墻。

舞台2頭目空戰　連着BOOSTER GARAGE



在這裏等候……

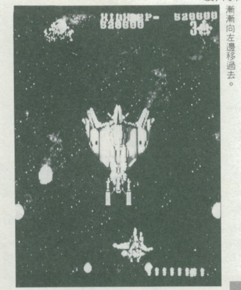
往左方避過飛彈。

當敵方過來時，只要在中間的最下方，便能進入子彈的閘內。

但當連着裝甲、裝備時，稍有出錯，裝備便會脫離，所以這模式亦不可常用的。

在最初局面不是太恐怖的話，當過來時，可使用炸彈。以這個模式往上走後作少許攻擊，敵方便會倒下來。

若破壞了頭目左右兩邊，破片彈便會隨之飛過來。



漸漸向左邊移過去。

舞台3　頭目布利他已艦

跟舞台的首腦一樣，破壞它的殼後，碎片便會飛過來。

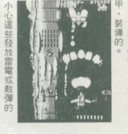
這個舞台分開成三個畫面、都是巨大的宇宙戰艦作戰鬥。

當見到布利他已艦，便要靠左邊。小編隊會從左面飛過來，而艦身也會發射激光。若靠在右方，激光放射過來時，你又不能攻擊編隊的話，你便會被飛彈打中。





小心這些發放雷電或散彈的砲台。



第二個綠色機械人是持有裝甲、裝備的。



要緊記有這樣突然從左移向右的激光。

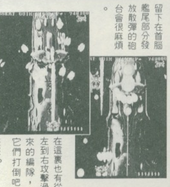
一點要注意的，被艦身碰到也沒問題的。在這場戰鬥裏，唯一要注意的是假激光。在左右兩邊分別安裝着砲台，從左至右攻擊過來。走到弱點部分時，激光會從兩邊連續放射。因爲在每一次攻擊之前，砲台都會發光，所以只要留意着，便能避過。

在這個弱點部的後方有回轉砲台。當弱點部往上走時，因它是要去破壞這些砲台，所以要快速把它打倒。

當弱點部發射激光過來時，首先要避在右邊。相信你們都知道原因了吧？因爲小編隊會飛過來啊！之後，就算它一邊發放激光，小編隊也會從右邊飛過來，因不能移動到右邊，便只好避在左邊了。但是不要勉强，若知道將會被弄走裝甲、裝備的話，便最好使用炸彈了。



弱點部。當橙色部分發光後，激光便會放射過來。



留下在首腦艦尾部分發放散彈的砲台會很麻煩。

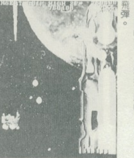
在這裏也有從左到右攻擊過來的編隊，把它們打倒吧……。

舞台3

若從中間放射激光過來，便可避在左或右邊。

引導它向左右發放飛彈，小心激光而向它攻擊。

若看到有出激光的預兆，便往左走去攻擊編隊。



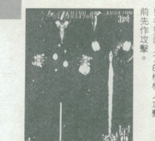
在畫面的左方去避過首腦的飛彈。



在攻擊中首腦前先把乘在hatch的綠色機械人打倒。

舞台4

在這個舞台裏也是跟中首腦作戰鬥。因站在hatch的機械人是戰鬥的障碍物，先把它打倒，再作攻擊，並不困難。因由左至右的小編隊會不斷的飛來飛去，要節省時間去把它們打倒。



要在畫面上方的機械人攻擊前先作攻擊。

以全個舞台來說，前半部會有較多怪物，後半部則有較多機械人。因怪物會同時向三個方向攻擊，站在前面會很危險的。去取ITEM時也要留神。

在最激烈的時候，機械人會一個接一個的走出來。他們發放長激光後，還會發扇狀的飛彈。在被激光擊倒前，先張開彈幕把對方打倒。



在下面有兩個機械人。

向三方攻擊的怪物。從邊開始順序的把它們打倒吧。

當看到勳章囊，便在畫面下的中央等待吧。

可在這裏等候。

在這個舞台裏，只要一心一意地在畫面下作彈幕攻擊便可以了。

當看到海，一大堆勳章出現後，只要走到畫面中心的最下部，便不會跟兩首綠色戰艦作猛烈冲撞了。

當到了海的邊緣，4首綠色戰艦會再次從上方以高速挺進。這次最好使用炸彈了。

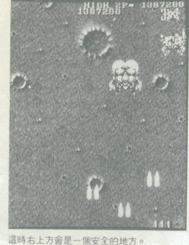


接近海的邊緣，戰艦便會從上方出來。



若2首以上的戰艦將要發散飛彈，便要使用炸彈了。

越過海後，便要跟KOWADLANDRO作戰。初初是在地上的，接着一邊昇起一邊發放飛彈作攻擊，然後走到畫面下去。若它不停地攻擊，走到畫面一半以下時，你便要使畫面向橫捲去，當它在畫面外時，飛彈便不再造成威脅。若有2次以上這樣的情況，便最好使用炸彈。



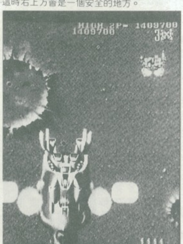
這時右上方會是一個安全的地方。

在這班機械人軍團之後，有一架隊長機。它會一邊自作回轉，一邊放射飛彈過來。



隊長機會作連射的攻擊，所以往上去……

他也會一邊往下走，一邊放射普通飛彈，當他返回時，會作孖彈的連射，這時最好躲在畫面的右上方。勉强地把它打倒也沒有分數，倒不如逃避好了。

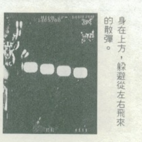


在右上方等候，避過首腦。

舞台4 頭目大氣圈突入艇

出現了WARNING的表示時，便要在右上方等待。若在下方躲避，便會被激光擊中。

當回轉砲台一邊向上移，一邊放射飛彈時，我們便要移到左右去避過飛彈，在沒有首腦的那一邊，一口氣的向下移。一到下方便可開始攻擊，若能作全力攻擊的話，在它再前進之前一定能把它打倒。若眞的過來，便用炸彈吧。使用炸彈時，我機是無敵的。



身在上方，躲避從左右飛來的散彈。

要練習直至能一口氣把一關CLEAR啊。

就算像這樣跟敵方重疊也不受傷害。

終於漸入佳境

VARTH

敵人的進攻，要不客氣地反擊

廢墟都市　舞台16

今次繼上兩次刊出由舞台16至舞台25的方法。

開機後立刻見到畫面出現的「中型機」，不要讓他在最低向上突擊。這種從下出現的飛機。要用向3個方向的飛炮，在消滅潛入地下的飛彈的時候進攻！

之後立刻在橋上出現才1段；（然而攻擊沒有消失的激光）在此最好用炸彈了！

之後，橋的裂痕處出現多①輛，①個擊象來。小心正面的炮彈。將那班傢伙一網打盡！

在下次天空敵入挑出青色怪物。這怪物最好以激光進攻。

激光的攻擊軌跡很難看比起在左右的攻擊。在畫面中間出擊，內開射出的激光較好！砲台變為戰鬥機出來了！


砲台變為戰鬥機出來了！


如正面攻擊，要小心激光才好！


進入正中間，發炮後立刻避開！

火山　舞台17

在前方出現的戰車，在未攻倒前要將牠打倒！

攻下青色車後，從下出現有導彈發射台，在出現時立刻破壞牠！

從正面，出現5架戰車、砲塔部份變為「戰鬥機」出來！

在正中隊伍中戰車藏著「莫比」這人，好好利用之

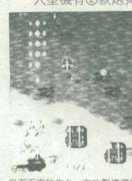
從下面浮上的青色機，這傢伙連續放出激光。

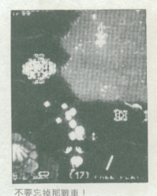
閃開便無路可逃了，被追及用炸彈吧！

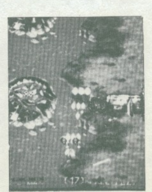
火山地帶裡．用舊裝備連續發炮的話，在畫面速度處理慢點可避開飛彈。

「美加」火山並排2個，向右方滾動。此時，從右出現大型機，不要在畫面的右面才好！立即，從畫面外把激光攻下！

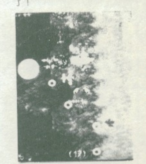
大型機有②款炮彈。

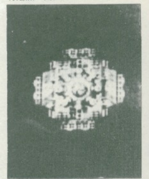

從下而來的炮台。在攻擊導彈前要將各自本體打倒。

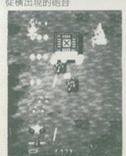

不要忘掉那戰車！


往右端的畫面吧


取到「莫比」這人。砲台便破壞了！


有危險，用無敵時間吧！


從橫出現的砲台


就算倒下，盡量在消滅錯線前打倒牠！

森林區ー溪谷　舞台18

初時馬上和巨大型戰車對立狀態。

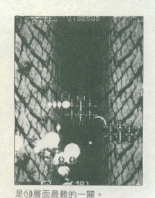
與13的款式一樣。作戰的一方也是常常使主砲發出，將主砲些微移到兩旁來攻擊吧！

斜倒於右方的水路上空隙，從上或下會出現中型機。在此因發射彈的放出周期不同而有危險。

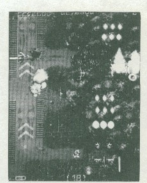
同時在下方會湧現小型機及垂直上昇的戰鬥機。在上昇時不去擊牠會無事的！

出現堤壩時破壞他。這時，壩上的戰車，以後的青鐳錄傻儸好攻擊會很快，要小心才好。

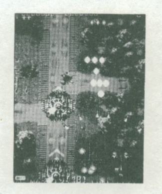
回到陸上，見到雲時，鐳射線傻儸的攻擊出現。最好在畫面正中央下方進行攻擊！



是⑱層面最難的一關。



在此的「莫比」先生，對住從左面來的砲台使用！



從左、下而來的砲台。使用炸彈向砲台進攻！

中型機的鐳錄大大地向右方閃避！

血腥尖鈎　舞台19

用放散彈！把8方向彈或正常彈攻下！但問題卻出現在第①階段。從左右大大開啟的基部開始，放出小鐳線！在此要利用炸彈的無敵了！首先在左方守候，逐一攻之。當畫面迫近時按炸彈到達反方側面去，到反側面時急速回轉槓杆停住炸彈。再次，畫面接近時再一次發射，因炸彈停住之故，同樣地再之攻擊炸彈在橫面處。

降下時，貼在畫面角位避開炮彈。這時「路達」的翼似踫著地。

1次，若果被迫到下方時，向上移到橫側去。



小心8方向的炸彈,首先攻擊尾部



「道拉高」向下降時，每一次在下方緊貼內避。



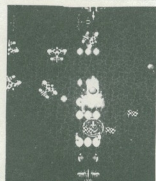
張開翼，按炸彈向內側內避！



降到最下！向上施轉內向反方向側面。

EX層次　舞台20

敵人紛紛出動。唯一可攻擊的炮彈是昇降機的3WAY彈了。隱蔽式的也很多。前面若有錯誤時可在此復活。因被攻擊致死也可在原地開始！



這是復活畫面，用「波土攻擊」畫面畫面會到此。

人做衛星　舞台21　*頭目出現*

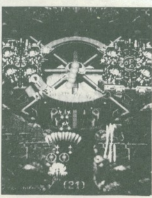
最先出現青色傻儸的飛機於空中，攻打青鐳線傻儸，可見大陸出現。

在入口出現5輛鐳錄戰車後，射出火山彈！

攻擊火山附近

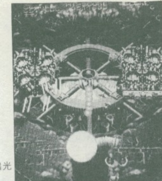
不同4面那樣，要攻擊「飛散彈」外還要「激光」。

首先破壞中心部，再攻擊衛星2號，出彈次序是鐳



加入④面，攻打鐳彈去！

彈一飛散彈一鐳彈。衛星在下方時的鐳彈若果小心，便可以輕易避開後事的鐳彈了。總之要適會使用炸彈！


從中央，攻打6連彈，而且放出光彈光！易於閃避。

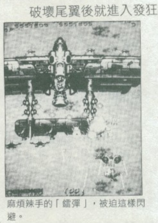
道拉高　舞台22

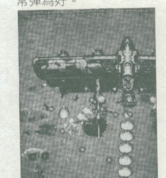
第⑦面之時有分別，從②條尾翼的小砲台去攻擊「鐳錄」。

就算是使用「炸彈」都要首先破壞小砲台。

破壞尾翼後就進入發狂「模式」，從中心開始，發射4 WAY的扇狀彈。

同時避開鐳線，分別進入線與線之間，準備消滅正常彈為好。


麻煩辣手的「鐳彈」，被迫這樣閃避。


畫面到下方，閃向橫處。

高路巴④　舞台23

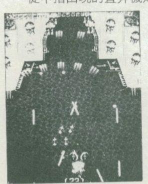
因與①層面有點不同，在這裏有甲板2塊，同時出現，而且砲台變成鐳彈。

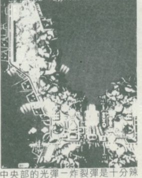
在此把「鐳彈」粉碎吧！

從甲指出現的直昇機是依靠導彈

破壞前面2甲板後，中心部發光，飛起後向8方向破壞。這傢伙十分麻煩。

中心移到最低時，快快進行攻擊。這時用炸彈吧！

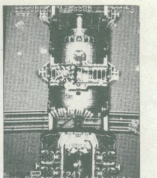

今次，②塊甲板，出現於畫面中。

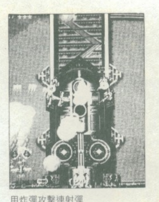

中央部的光彈一炸裂彈是十分辣手。

鐵甲火車　舞台24

⑮面的鐵哥林同一様的。不同處在②WAY時，變為③WAY又因攻擊彈時間短，較為不妙！儘量最如消除3分之二敵彈。逃走後就難反身了

停用炸彈吧！


是正面或是横面要弄清楚


用炸彈攻擊連射彈

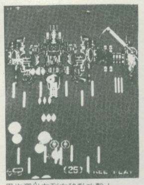
血腥鐵釣　舞台25

破壞尾翼就不好了。攻擊光彈，在畫面最下，越來越距離遠了！

破壞尾翼後輾轉用炸彈，經過畫面下方後，小鐳線雨落下，就用炸彈吧！在反方側面，炸彈、留備後用。畫面接近時，再一次用炸彈攻擊！


若在這時炸彈未夠三次拼死扭轉「槓杆」


首先攻擊左方「路達」


用炸彈從左到右移動攻擊！



PART1

浴場之戰鬥

與八寶齋最初的對戰舞台是浴場。躲開飛來的桶或椅子，以必殺的絕技作近身戰。

天道家的浴室因為壞了，亂馬他們便只好跑到公眾浴場去了。而以惡行著名的色狼八寶齋却又在窺看女浴場那邊，因而亂馬便要加以阻止，發怒了的八寶齋和亂馬的戰鬥因此便展開了。



在男界那邊和八寶齋一起的亂馬十分不高興。



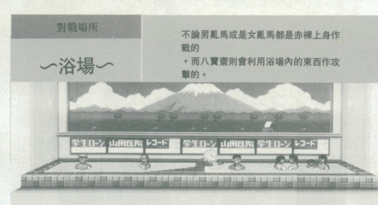
天道家的浴室發生了故障，大家只好到公眾場去。

在女界這邊小西和南西也不時提防着八寶齋。

對戰場所

〜浴場〜

不論男亂馬或是女亂馬都是赤裸上身作戰的。而八寶齋則會利用浴場內的東西作攻擊的。



男性定勝負!!對戰八寶齋的攻略卷

八寶齋的身形十分短少，站着向他用上段攻擊時是打他不中的，還是近身用火中天津甘粟拳最為有效。由於女亂馬的跳躍太多難找緊機會，還是用男亂馬較好。

連續5段攻擊

當八寶齋向後方跳躍跑時立即也用跳躍追趕上去，當兩人差不多重疊時立即用跳躍來踢他，另一方面當着地的一瞬間用上段拳兩次，再立即蹲下用下段腳踢兩次。



八寶齋若是逃跑便立即跳躍追趕。

人竹物重疊的瞬間才出脚踢，太早出必定落空的。



跳躍飛踢

上段攻擊兩下

下段攻擊兩下

落地後要不容有間的攻擊

對戰的對手 「八寶齋」

八寶齋的動作雖然比較援慢，但却很有彈跳力，更能以水桶或椅子作攻擊。水桶或椅子是可用拳來擊破，若以女亂馬來應戰，他會突然的向胸部襲擊過來。



投擲水桶是八寶齋用的技倆。

面對師長竟敢如此！

色情的眼光就只會尋攻胸部

追殺到盡頭

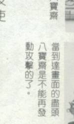
若以前手翻追趕的話，八寶齋會不斷的向後方退，直到追到畫面的盡處。當進行前手翻時可一邊把必殺技儲起來，當追至盡頭便可使出火中天津甘粟拳了。



用前手翻把八寶齋的攻擊化解。



從遠處開始追趕比較容易。



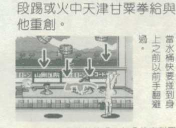
當到達畫面的盡頭八寶齋是不能再發動攻擊的了。

隱藏於水桶的攻擊對策

當生命能源變得剩下很少的八寶齋，會躲藏於水桶內作攻擊。對策便是當水桶向上升的時候站到畫面盡頭的一邊，當水桶掉下來時的瞬間，立即用前手翻翻到另一邊來避開水桶。然後再跳到八寶齋落脚的附近，以下段踢或火中天津甘粟拳給與他重創。

甘粟拳

以蹲下的狀態攻擊。



當水桶快要碰到身上之前以前手翻避過。

以上圖片的箭咀，紅色代表對戰對手的動作和攻擊，藍色代表自己的動作。



PART2

有黑玫瑰之稱的小太刀

與格鬥新體操的小太刀決勝負時，既有近身戰亦有會飛的道具，因此必須配合時機作攻擊!!

手上常拿着黑玫瑰的小太刀突現出現。為了亂馬而和小西定下了格鬥新體操的決戰。實際上這女子原來是九能帶刀的妹妹。



拿着一朵黑玫瑰的小太刀登場，樣子和外形都一流，但其實……

妹妹拜托了。

同是變態的傢伙，那當然是因為有血緣的關係了。



為甚麼九能會站在小太刀那邊的呢。

對於九能的發言，小西和亂馬都無言以對。





小西接受了亂馬所設的一週特訓，可惜却因此受了傷。



代替小西出場的女亂馬並不理會小西的担心，而且還自信十足的。



為了男亂馬而和女亂馬決勝負!!

對戰場所

～格鬥競技場～

在這競技場上雖然沒有影響比賽的不法之徒，但亦沒有支持女亂馬的擁護者。



女性定勝負，對九能小太刀的攻略卷

在這兒的設定是只可用女性作戰，但由於女亂馬也配備上能飛出去的道具，因而分成了遠距離攻擊和近身戰兩種模式。若能靈活的運用這兩種模式便可容易地戰勝對手。



對戰的對手 小太刀

會使用前手翻和跳躍到處跳動。使用新體操的道具攻擊過來，但飛過來的道具才是攻擊力的主體。避過了投過來的呼拉圈，却會從下面突然再出現，當她的生命能源減少時，會把指揮棒亂射過來或使出千手棒杆。

為了愛情而戰鬥。

跳起把球投出，藉着地面的反彈向亂馬攻擊。

投擲出來的球以直線前進。

投擲呼拉圈，雖然在畫面上已消失，但却會突然的再次從下邊出現。

指揮棒的亂射，小太刀當生命能源減少後便會多用此招。

空中的必殺技

比賽開始後在空中使出火中天津甘栗拳是很有効的。無論小太刀投擲些甚麼過來，只要距離一到兩個身位時迎着它跳過去便可避開。



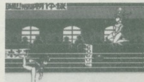
開始後，立即邊跳躍邊找機會。



在着地前便攻擊，給與對手更多的創傷。

投球比賽

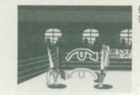
亂馬和小太刀的距離一旦拉遠便會在那裏站着不動，以投球來對戰。小太刀也會把球投擲過來而且還是連續不斷的，相比起來亂馬所受的創傷會較大。



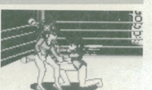
小太刀跳起再落下的瞬間是攻擊的好時機。

距離太近便用前手翻

當小太刀用前手翻逼近，你也可用前手翻過去這樣做的話只會發生相方交互位置，若已儲足必殺技便不須用手翻而可蹲下來等待，當方接近一疊時，便加以攻擊。



在這其間把必殺技儲好。



在人物重疊前的一刻，才發招，命中率是最高的。



PART 3

賣燒餅的右京

熱騰騰的鐵板，自由地操縱燒餅爲右京，投進他的擁裏吧！！

為解決十年前的仇恨而追踪亂馬的右京，終於找到亂馬了，但亂馬竟然什麼也記不起，為一句説話前來的右京，終於把決鬥狀速出，究竟十年前發生什麼事呢？



受了屈辱的右京，因此更難下台。



把十年前的仇恨埋藏心坎裏，帶着嚴肅表情的右京正在搜索亂馬的所在。

看來不像男孩吧！



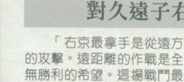
向女右京除上說謊的亂馬，因爲無心的一句說話，把別人的心傷透了，也不當是一回事。



終於找到亂馬，到現在還是大發脾氣。



亂馬除了記得幼時曾經見面外，甚麼也記不起。



被拒絕的右京和亂馬結成更深仇恨。

對久遠子右京的攻略卷

「右京最拿手是從遠方的攻擊。遠距離的作戰是全無勝利的希望。這場戰鬥最重要的要決是如何接近對手，因此要用敏捷性，和跳躍力來戰勝右京，用女亂馬作戰是最佳的人選」。因為他的本領最能發揮近身戰的攻擊，一但接近後作進止最後也不要分離。

必勝的作戰模式

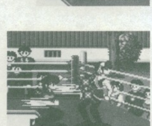
約能把右京追趕到畫面的盡頭，便可使用必勝的模式。當追到畫面的盡處時，在鉄板的前一步蹲下，右京便祗會在鉄板之間跳來跳去，這時再用火中天津甘栗拳，便可把他打倒。



右京就祗會這樣的跳來跳去

這裏蹲下。

像這樣避開鉄板



當能源儲足便使出火中天津甘栗拳

決戰場所

～鐵板競技場～

當碰到競技場的鐵板時，會受到創傷，整個人會盪得向上跳。



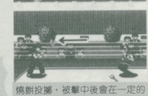


對戰的對手　右京

和亂馬擁有同樣的戰鬥力，會和對手保持一定的距離，攻擊力不是很大。會使用煎燒餅的鏟子和油律作投擲的攻擊特別是投擲過來的鏟子攻擊範圍十分廣，而且還是不斷的投過來，無論蹲下或跳高也會受到創傷，遠距離的作戰是毫無疑問的比亂馬強。



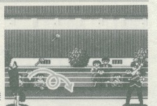

鏟子投擲廣範的飛來


燒餅投擲，被擊中後會在一定的時間不能移動


油律會造成地下濕滑

找緊時機

當接近時右京便會把東西投過來，在差不多被擊中之前用前手翻便可避過但大早的手翻和手翻之後都容易被對手擊中。


大約在這個時候作前手翻便可以避過右京的攻擊。

人物重疊攻擊

要找時機十分容易，要在兩人差不多重疊時便可重復的使用上段拳三次，連續的擊中右京便會倒下，倒下後便可再次作近身攻擊，不要使他有機會逃離，要隨着右京的動作來移動。



右京倒下後又可再次走近

以上圖片的箭咀紅色代表對戰對手的動作和攻擊籃色代表自己的動作

PART4
流離失所的良牙

在校舍入口與良牙的戰鬥。他會與你保持一定的距離而施展必殺技。

繼續流離而終於歸來的良牙，立即跑到小西的貓飯店去，當他知道了亂馬，小西和右京的複雜關係後便十分憤怒，決意要與亂馬決一生死。


那裏却只有古龍老婆婆。


歸來的良牙，第一個要到的地方……


在擊打牆壁自怨的良牙却突然聽到女子高生們的對話。


立刻跑到貓飯店去，到處呼叫小西的名字。

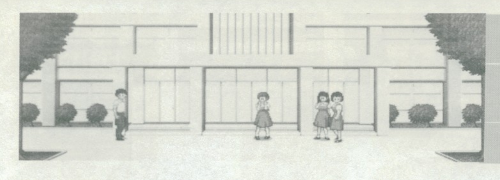

在校門前3人終於會面，氣紛差得很呢……


裝作若無其事的小西和亂馬的態度……



因為亂馬的態度而現出憤怒表現的良牙。


良牙的眼中燃燒着憤怒之光



對戰場所

～校舍的入口～

在校舍入口處並沒有影響戰事，但兩邊的樹木便是盡頭，過了不去。

以男性決勝負!!對響良牙的攻略卷

良牙的攻擊力很高，會不停地攻擊過來。當距離一旦拉遠，良牙便會迫近過來，這時你也應以跳躍向他接近，使出火中天津甘栗拳來打他。為對抗良牙的攻擊，應以男亂馬應戰較佳。那便可一次過給他重創。



等待他使用腳鏈。



當他站起來時立即用火中天津甘栗拳攻擊。



對戰對手 「良牙」

良牙的攻擊力比亂馬還要高，會連續不斷的攻擊過來，他的必殺技是「雨傘點點」，一經施展便難以走近，因此很難擊中他。當能源減少後，更會使用廣範圍攻擊的「狂風落葉」和殺傷力極大的「皮帶」攻擊。

對於「雨傘點點」這招，應付的辦法就只有逃避。

「狂風落葉」這招則要逃往較遠處躲避。

當能源減少後，若接近他便會用皮帶攻擊過來。

衝過去在近距離用甘栗拳

當良牙使用雨傘刺過來時便用後手翻逃避，及時儲起必殺技的能量，待他停止攻擊時立即用前手翻衝過去用火中天津甘栗拳攻擊，雖然這樣是會受到良牙的攻擊而受一點創傷，但比較起來受的傷會比良牙所受的輕一點，因此不要考慮了，上吧。



配合跳躍使用火中天津甘栗拳。

衝進懷裏攻支

當良牙的生命能源減少後便會使用「皮帶」和「狂風落葉」的攻擊。「狂風落葉」飛來時立即用後手翻移動到畫面盡頭保持充份的距離躲避，當落葉飛回去的同時用前手翻移前再跳躍攻擊在空中的良牙。



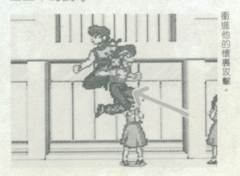
有這樣的距離便不會被擊中了。

等待他的腳鏈

一旦距離拉遠，良牙便會跳躍，雨 攻擊和腳鏈等連續使用地接近過來，當他用完腳鏈後在站起來的一刻便立即使用火中天津甘栗拳。然後立即用後手翻逃走及保持距離。



當他跳過來時也不要動。



衝進他的懷裏攻擊。



以上圖片的箭咀紅色代表對手的動作和攻擊，藍色代表自己的動作。



PART5 校長歸來了！

被森林化的校長室內。用近身戰來打倒尋找椰子果實的校長和九能2人。

風林館高校的校長，別去3年後；突然歸來。更定下男生的髮型改作和尚裝，而女生則改作河馬裝的校規。不過若能找到校長室內寫着免除校規的椰子，便能取消這條校規。為取得椰子的果實，與校長和九能的戰事便開始了。



向校長打探椰子下落的亂馬一向是口不擇言的。



從美洲回來的校長先生……



相中究竟是誰？看真點像在那兒見過。



向小西左問右問有關校長的亂馬。



是「九能前輩！」小西一語段定……

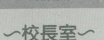
甚麼！要改作和尚裝和河馬裝？

在小西說出名字的同時九能却突然現身。



找到這個椰子的果實便可以了。

對戰場所



校長室的畫面是無限的卷軸，因此沒有盡頭，在這裏要和校長及九能戰鬥。



用男性定勝負!!對風林館高校校長的攻略卷

校長的攻擊力很高，所以不要被他的剪髮攻擊中，及保持一定的距離作戰。當他的生命能源減少後會連攻擊模式也減少，因此不用火中天津甘栗拳也可把他打敗。又因為校長的跳躍力不高，用男亂馬一氣把他打倒吧。

對付椰子蟹可用蹲下的腳踢

當校長突然跳得比平時高的時候，便是要落下椰子蟹的先兆。所以當他用特高的跳躍時應立即移動到他的着地點處蹲下，等待椰子蟹的落下，在那位置連續的用蹲下腳踢便可將所有的椰子蟹踢出畫面以外。同時亦可向校長作出攻擊。

用蹲的腳踢！



比平時跳得特別高時，椰子蟹便會隨之落下。



當所有的椰子蟹被蹲下的腳踢踢走後，校長也會被攻擊到。

要作近身的攻擊

當和校長的距離拉遠時，他便會弓邊跳躍地接近過來。若已儲足必殺技便可靜候他的跳躍，在他落地前立即跳起迎上去，近身的使用火中天津甘栗拳攻擊。





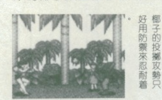
用跳躍把距離拉近



着地後找緊機會用拳或腳攻擊。

忍耐着椰子的攻擊

當椰子群投過來時，要立即擺出防禦的姿勢，使受到的創傷減至最低。等至投來的椰子數量減少後使用前手翻迫近，作近距離攻擊。若椰子和椰子蟹一起的投擲過來時，那只好集中應付椰子蟹了。



椰子的投擲攻勢只好用防禦來忍耐着。



椰子的數量減少後用前手翻迫近再用火中天津甘栗拳攻擊。

以上圖片的箭咀紅色代表對手的動作和攻擊藍色代表自己的動作。

對戰對手　校長

校長的動作雖然很慢但却很有攻擊力，會作出剪髮攻擊。當他跳得比平時較高時便會落下椰子蟹，並且向着亂馬處移動，作出攻擊。

剪髮快斬的攻擊力十分高。

各位，再下來的便是和我決勝負了。

椰子蟹也會攻擊過來，要在未受創傷前把它們擊倒。

以男性決勝負!!對九能帶刀的攻略卷

九能是沒有能投擲的道具，因此應在九能的木刀攻擊範圍外保持最近的距離，再等候機會，以前手翻或跳躍衝進他的懷裏，以火中天津甘栗拳與以痛擊。之後更可在原地用拳等的連續攻擊加以重創。九能是沒有跳躍力的，所以很多時都只是作地上戰，在這裏用攻擊力較高的男亂馬應戰吧！



在他的頭上使出火中天津甘栗拳。



着地後在原位置再度攻擊。

對戰對手　九能

他的攻擊雖然只有木刀，但攻擊力却十分高，被擊中會受到很大的創傷。因為他善於近身戰所以會迫近過來。當能源減少後會使用「木刀連刺」的必殺技。

若你跳高的話，他也會跳起用刀刺過來。

啊……說甚麼也沒用的了！

「木刀連刺」，只要中了他這一招便會受到很大的創傷。

用前手翻再加上甘栗拳

當九能用木刀刺或斬攻擊時要站在遠處不要動，同時把必殺技的能源儲足，再用前手翻衝進他的懷裏使出火中天津甘栗拳攻擊。在九能作出還擊前用後手翻避開，重複這模式便可確實地給他重創。

當他停下攻勢後便以前手翻向他迫近。



有了相當的近距離，便使用火中天津甘栗拳攻擊。

木刀的刺殺可用下段防禦

若和九能的距離太接近而他又突然用木刀刺殺過來的時候，可用下段的防禦，如這時仍堅持要儲必殺技能源的話，會受到很大的創傷，而且之前所儲的能源也會消失，所以如正在儲能源的話也要立即改作防禦姿勢。



刺過來時立即作下段防禦，同時作好逃跑的姿勢。

用逃躍來追趕攻擊

當和九能的距離拉遠了的話，他會用跳躍迫近過來，在這裏和對付校長的方法一樣，待他跳高着地之前用跳躍來接近他，並使用火中天津甘栗拳攻擊。



在九能着地前以跳躍迫近他。

以上圖片藍色代表自己的動向。

深奧的題外編其一

對戰賭王K以「潛烏龜」定勝負

這個GAME在每關之間都可與賭王K以「潛烏龜」決勝以增加人數的，還有在完結後會開始以天道家的房屋地產作賭注的「潛烏龜」比賽。

以天道家的房地產為賭注的博彩王大

以「潛烏龜」增加人數

在和電腦對戰中若打倒2人後，賭王K便會出現，挑戰你作「潛烏龜」比賽，勝出的話可增加2個人，失敗的話便減1人。勝負雖然只靠運氣，但為了CREDIT試試吧！


在GAME內玩「潛烏龜」的畫面。


要想清楚才好決定是否作賽。

若輸給我的話……

You've Got 2CREDITS

若能勝了賭王K，可增加2個CREDIT。



亂馬以右京的鋪作担保。


賭王K輸了，他拿不到天道家的房地產而完結了。


帶着悲傷，歸去的賭王K，看他的背影已知他很悲傷了。

有烏龜的樣子

沒有烏龜的樣子


得勝的賭王K，天道家的未來會怎樣呢！

為爭奪天道家的「潛烏　」！

電腦對戰模式的ENDING完結後，賭王K會再次出場，這次是為爭奪天道家的房地產而決勝負。最初分發的牌中是否有「烏　」賭王K會出現不同的表情，以後便要交由運氣來決定了。


只剩下兩集牌可選，要看你的運氣了。


輸了的亂馬和右京要搬屋了。

早乙女亂馬.男亂馬

男亂馬和女亂馬的攻擊方法是一樣的，男亂馬攻擊力較高而女亂馬則以敏捷的身手和跳躍力見稱，必殺技是「火中天津甘栗拳」和「飛龍昇天破」，兩者都是近身戰才有效。若用他們來對戰便要保持一定距離，再使出飛龍昇天破攻擊，然後立即走開。

男亂馬和女亂馬的作戰方式是相同的，是要在對手的近距離使出必殺技「飛龍昇天破」。

亂馬是沒有投擲道具的攻擊的，因此很多時也要作近身戰，若對手有投擲武器的話便十分不利。但若能有一次可衝進敵人懷裏的機會，便可用連續攻擊或必殺技給與對手很大的創傷。

要選用近身戰

男亂馬和女亂馬除了近身攻擊外，便無法擊傷對手，因此必須要儲足必殺技衝近對手，在他的頭上使出火中天津甘栗拳，攻擊落地後也可在原地使用拳或脚作連續攻擊。

在空中使出火中天津甘栗拳攻擊。


儲足必殺技便跳躍迫近對手。

落地後再用拳或脚在原地攻擊。

用前後手翻閃避

若對方用必殺技攻擊過來時，可用前或後手翻避過而不受一點損傷。在翻動時也可邊把必殺技的能量儲起，留待接下來的進攻使用。


對手攻過來時用後手翻避過。

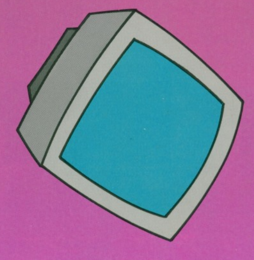

若是投擲武器的攻擊可用前手翻把距離拉近。

最強！「飛龍昇天破」

亂馬的必殺技「飛龍昇天破」的威力是其餘6人的必殺技所比不上的，對手若然接近過來便可迎上去使出「飛龍昇天破」，那麼對手必定受到重創。


一旦接近了便使出「飛龍昇天破」。





42

封面遊戲

預告

超級任天堂

MICKEY'S MAGICAL ADVENTURE

餓狼傳說漫畫登場

送街頭霸王賴思姆銀幣

第一作 T.M.N.T.
KONAMI 加入世嘉

RPG 綜合醫院正式成立